ANIMONSTER

ALL ABOUT ANIME & MANGA IN INDONESIA

MONTHLY / RP. 12.500 [P.Jawa]
RP. 13.500 [L.Jawa]

VOL. 27
MEI

CHOBITS ▲ SUPER ATRAGON ▲ TAKASHII SORIMACHI ▲ SHIKIJITSU ▲ BOYS BE...

VANDREAD
THE BEST FROM GONZO

I'S
BOY'S FAVORITE

KUNG FU BOY
AN EXTRA ORDINARY BOY

NGOMIK YUK!

ANIMONSTER

1. Halaman yang dibutuhkan berkisar antara 4 - 8 halaman yang dibuat dalam warna hitam & putih.

2. Tema bebas seputar bercerita tentang keadaan yang layaknya ditemui dalam dunia anime dan manga (*action / comedy / drama / horror & mystery / fantasy / mixed genre*).

3. Ukuran kertas 21 cm x 29 cm (*bagi mereka yang telah membuat di kertas berukuran 22 x 29,5 cm; tidak usah khawatir -- silakan dikirim*).

4. Pengerjaan boleh manual dan juga boleh memakai komputer. Bagi mereka yang mempunyai CD writer bisa mengirimkan karya mereka dalam bentuk CD, selama di-save dalam format ***.tif** dan memakai resolusi minimal **300dpi**.

5. Baik karya team / studio maupun individu akan dimasukkan ke dalam penilaian yang sama (*tidak ada kriteria tambahan -- meskipun karya team akan mempengaruhi penilaian akhir dilihat dari kerja sama team*).

6. Gaya gambar bebas; apakah menggunakan gaya gambar Jepang (*manga*) / gaya komik Amrik (*macam Marvel, DC, Image, dsb.*) -- keluarkan seluruh kemampuan kalian!

7. Peserta diharapkan untuk menyertakan keterangan tentang komik yang mereka buat yang mencakup antara lain:

Character Design *)
Character Background Story *)
World Environment Design *)
Alasan membuat kisah *)

) Jangan khawatir, setiap hasil pemikiran yang telah kalian buat takkan dibajak / dicuri. Pihak Animonster semata-mata meminta keterangan tersebut sebagai alat penilai dikemudian hari untuk mengundang pihak pembuat turut berkarya pada majalah* ***AnimonsterManga*.

8. Juga, setiap peserta diminta untuk mengirimkan keterangan mengenai jati diri mereka masing-masing yang mencakup antara lain:

Nama & alamat
No telepon & alamat e-mail
Umur & jenis kelamin
Hobby & anime / manga fave.

**) bagi team, setiap anggota team diharapkan untuk mengirimkan keterangan mengenai jati diri mereka per individu.*

9. Karya yang dibuat harus orisinil dalam istilah tidak membajak / meniru 100% karya lain yang pernah dipublikasikan sebelumnya.

10. Hak Cipta karya-karya yang dikirim kepada redaksi tetap dipegang oleh pembuat dan keamanannya terjamin.

11. Kirimkan karya kalian di dalam amplop tertutup yang ditempel kupon "Ngomik yuk" ke alamat berikut:

redaksi Animonster
Jalan Sulanjana No.3, Lantai 2-3
Bandung 40116

12. Tidak ada surat menyurat dan hal lainnya yang bisa mempengaruhi penilaian juri.

13. Batas akhir pengiriman karya adalah akhir bulan Juni 2001 dan para pemenang akan diumumkan pada **Animonster terbitan Agustus 2001**.

14. Karya para pemenang akan dimuat dalam majalah Animonster secara berkala bersama-sama dengan character design yang telah disertakan -- plus penjelasan penilaian dari pihak **Animonster**.

15. Bagi mereka yang belum beruntung, semua karya yang telah dikirim akan dimuat pada majalah **AnimonsterManga** kelak.

16. Juga setiap peserta boleh mengirimkan lebih dari satu karya yang akan dinilai secara merata bersama dengan karya lainnya.

GOOD LUCK!

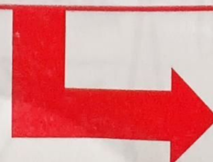
KRITERIA PENILAIAN

1. Kualitas Cerita
2. Kualitas Gambar
3. Page Layout & Compositions
4. Pemakaian Tehnik & Effects
5. Character & World Designs

GRAND PRIZE

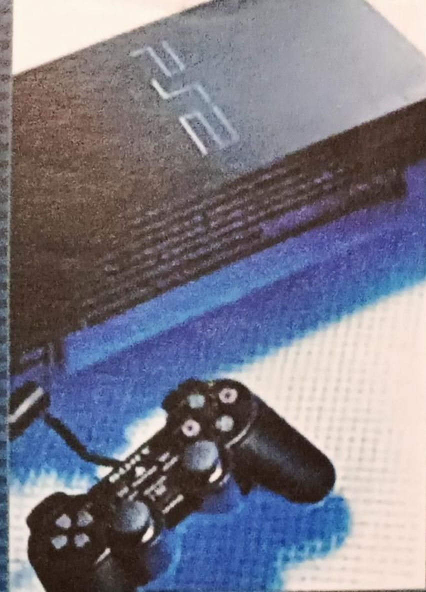
JUARA 1	Rp. 1.000.000
JUARA 2	Rp. 600.000
JUARA 3	Rp. 300.000

THE KUPON



Di Hal. 60







IT'S MORE
THAN ENOUGH!
DENGAN
PELAYANAN LEBIH
EN SERVICE
MORE MEMUASKAN,
DENGAN SISTEM
TAKE-WHAT-YOU-SEE
PAY-WHAT-U-WANT
PLUS LAGI,
BARANG-BARANG
YANG SELALU
TERBAIK & TERBARU!



VEGA

VIDEOGAMES, ENTERTAINMENT, GOODIES & ANIME

VEGA JAKARTA
• Mall Ambasador
Kuningan Jakarta Phone (021) 5762366

VEGA BANDUNG
• Jl. Ranggamalela No 3 Phone (022) 4209873
• Jl. SUltan Agung No 5 Phone (022) 4231394
Premier Plaza Lt. 2,
• Jl. Cihampelas No 129 Phone (022) 2042662

VEGA YOGYAKARTA
Galeria Mall Lt. 3,
• Jl. Jendral Sudirman No 99 Phone (0274) 584511

VEGA SURABAYA
• Jl. Biliton No 14 Phone (031) 5035257







VEGA
GAMES & TOYS FUN SHOP

CHOBITS ▲ SUPER ATRAGON ▲ TAKASHI SORIMACHI ▲ SHIKIJITSU ▲ BOYS BE... ▲

Chikyuu S



By: Anim

Setelah kiprahnya dengan menghadirkan **Gensou Maden Saiyuuki**, **TV-Tokyo** kem bali menampilkan Anime unggulan dengan judul **Chikyuu Shoujo Arjuna** [Earth Girl Arjuna/ Arjuna Putri Bumi]. Mulai ditayangkan pada tanggal 9 Januari 2001 setiap hari Senin ""jam 07.00 malam, Anime yang satu ini disutradarai oleh salah seorang veteran anime "creators yang terkenal lewat seri OVA dan Movie **Macross Plus**, **Shou"ji Kawamori**. Selain itu, anime ini juga didukung dengan alunan Back Ground Music yang mistik hasil karya maestro dunia animasi Jepang, **Yoko Kanno**.

Anime yang satu ini pun sudah" menggunakan teknologi CGI sepenuhnya, mulai dari characters design, key-frames [gambar gerakan utama pada sebuah animasi], dan in-betweeners [gerakan di antara setiap key frame], sehingga kualitas animasinya benar-benar sudah sangat fantastis, setara dengan teknologi yang digunakan **GONZO** pada seri OVA **Ao No 6-Go** [Blue Submarine No.6] dan **Meltylancer The Animation**.

Kisahnya sendiri bermula dari pengalaman mati suri seorang gadis bernama **Juna**. Ketika ia sedang pulang dari latihan memanahnya di sekolah, ia mengalami kecelakaan ketika sedang menumpangi sepeda motor bersama paca""rnya, **Tokio**. Tokio sendiri tidak mengalami luka yang serius, tapi Juna menderita pendarahan dalam yang membuatnya koma. Pada saat dalam keadaan koma itu, rohnya mengambang di atas tubuhnya dan secara sadar ia melihat dirinya sedang berada di dalam ruangan operasi. Ia juga melihat Tokio sedih, namun ketika ia memanggil-manggil, Tokio tidak dapat mendengar ataupun melihatnya. Ketika denyut jantungnya menghilang, ia tiba-tiba terangkat hingga ke angkasa, dan secara jelas ia melihat bumi dengan segala keindahannya. Namun tiba-tiba ia juga melihat hancurnya Bumi oleh kekuatan alam sendiri, dengan munculnya monster-monster aneh dan mistik dari dalam Bumi. Ketika ia benar-benar ketakutan, tiba-tiba ia kembali tersadar sudah berada di kamar rumah sakit, dalam keadaan sehat. Anehnya, di dahinya muncul tanda aneh.

Suatu ketika, ia benar-benar melihat monster yang pernah ia lihat pada penglihatannya. Celakanya, ketika Tokio hendak menyelamatkan Juna, sepeda motor yang dikendarainya terkena ledakan yang dilontarkan monster itu, sehingga Tokio terlempar. Saat itulah tanpa sadar ternyata ia dapat berubah menjadi **Chikyuu Shoujo Arjuna**, dengan bentuk tubuh yang mirip tumbuhan **Legume Siva**. Di sini ia menyelamatkan Tokio dari terjangan monster itu, sekaligus menampilkan kebolehannya melindungi diri dari serangan monster itu.

Yang menarik, ide ceritanya sendiri diambil dari cerita wayang **India** dan **Thailand**, walaupun tidak sepenuhnya, dan banyak perbedaan. Nampaknya ide ini muncul setelah Shoji Kawamori menyelesaikan **Tenkuu no Escaflowne**, ketika ia mengadakan liburan ke India dan Thailand. Beberapa yang tampak adalah penggunaan tokoh"" Arjuna dengan keahlian memanahnya, walaupun Arjuna yang satu ini adalah seorang gadis, dan kemampuan memanahnya memang merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang umum di sekolah-sekolah Jepang, tapi dalam kisah wayang sendiri Arjuna adalah seorang pemuda yang sangat cantik sehingga sering kali digambarkan menyerupai cewek....[bishonen kali ya...], dan nampaknya tidak ada problem yang terlalu besar tuh bagi para penggemar wayang. Yang menarik lagi,



tubuh Arjuna ketika berubah maupun ketika sedang dalam aksinya selalu dipenuhi dengan tulisan-tulisan **Sansekerta**, di mana telah kita ketahui bahwa India, Thailand dan Jawa Kuno dulu menggunakan tulisan ini. Dan kehancuran Bumi yang dilihat oleh Arjuna dalam anime diilhami oleh kiamat yang terjadi apabila **Dewa Siwa** murka.

Walaupun hanya berdurasi 30 menit dan jumlah penayangan yang hanya 13 episode, anime ini merupakan salah satu yang cukup mengguncang Jepang, apalagi tokoh Juna sendiri dibintangi oleh seiyuu terkenal, **Sakamoto Maaya**, yang sekaligus mempromosikan single terbarunya, **Mameshiba**, dan album, **Lucy**.

Perlu di"catat, single terbarunya, Mameshiba, menjadi ending theme untuk Chikyuu Shoujo Arjuna, bahkan merupakan lagu pertama Sakamoto Maaya yang dibuat video-klipnya. Tampaknya setelah debutnya yang luar biasa di Tenkuu no Escaflowne, Sakamoto Maaya akan kembali berkiprah lewat Chikyuu Shoujo Arjuna.

Chikyuu Shoujo Arjuna merupakan anime yang sangat jarang, dalam arti benar-benar unik, dan layak dikoleksi. Bagi yang penasaran dengan kisah selanjutnya, silahkan menunggu dengan sabar masuknya anime ini ke Indonesia baik dalam bentuk VCD ataupun disiarkan langsung di TV kita [terlalu berlebihan ngga nih...]. Lagipula di Jepang sendiri masa tayangnya sudah habis kok... *so, just wait for it!*

Bahan artikel dari majalah Newtype



By: Golem

Pernah nonton Saber Marionette J? Nah, sutradara SMJ, **Shimoda Masami**, sekarang kembali dengan sebuah serial anime romantis, **Boys Be…**!
Serial ini pertama berasal dari manga yang diterbitkan di majalah **Weekly Shounen Jump**. Tapi cerita anime-nya ini sama sekali tidak ada hubungannya dengan cerita di manga lho. Jadi kamu tidak perlu kuatir akan tidak mengerti *storyline* anime, walau belon pernah baca manganya. Enjoy aja! Anime ini ditayangkan di channel TV kabel di Jepang, yaitu WOWOW, tempat Yami no Matsuei dan Gravitation juga ditayangkan. Boys Be… ditayangkan pada April sampai dengan September 2000, dan terdiri dari 13 episode saja. Yang unik dari anime ini, ke-13 episode-nya dibagi menjadi 4 'bagian' yang masing-masing dinamakan sesuai musim: musim semi, musim panas, musim gugur dan musim dingin. Buat kamu-kamu yang berlangganan *cable TV* di rumah, mungkin udah sempet mengikuti serial ini sampai tamat di salah satu channel-nya 'kan?

Cerita Boys Be… berputar di sekitar sepasang cowok-cewek, bernama **Kanzaki Kyoichi** [seiyuu: **Suzumura Kenichi**] dan **Nitta Chiharu** [seiyuu: **Murai Kazusa**], dan 4 orang sahabat mereka, **Kurumizawa Makoto** [seiyuu: **Ishida Akira**], **Kenjo Yoshihiko** [seiyuu: **Ishikawa Hideo**], **Kazama Yumi** [seiyuu: **Nagasawa Miki**] dan **Mizutani Aki** [seiyuu: **Shiratori Yuri**]. Uniknya, tak seperti kisah lain, pada setiap episode anime ini kita akan diajak untuk mengenal semua karakternya ngga secara berbarengan. Jadi tiap episode memiliki karakter utama yang berbeda-beda, tetapi dengan tema cerita yang sama… yaitu romantika cinta di SMU!
Masa SMU dikatakan orang sebagai masa di mana para remaja mulai menginginkan hubungan yang melebihi persahabatan. Serial Boys Be… sepertinya sangat menyetujui filosofi tersebut. Terlihat seperti pada episode pertama di mana Kyoichi mulai menyadari bahwa ia memiliki perasaan yang lebih dari sekedar sahabat kepada Chiharu. Tetapi ia masih ragu untuk menyatakannya, apalagi ia tahu bahwa ada seorang senior mereka yang juga naksir kepada Chiharu. Dan seperti perasaan cinta pada umumnya, walau orang lain mengatakan hal-ahal yang jelek tentang si dia, kita bakal tetep menganggap doi yang paling 'paling' deh dibanding yang laen, 'tul ngga? Begitu juga yang dirasakan oleh Kyoichi ^.^
Lalu di episode kedua, Makoto-lah yang jadi tokoh utamanya. Ceritanya dia mengalami kecelakaan saat disuruh membeli *pan* baru, dan naksir kepada perawat di rumah sakit tempat ia dirawat! Ia menggunakan berbagai macam cara untuk menarik perhatian perawat cantik tersebut, termasuk belajar jurus khusus dari 'buku cinta'-nya!
Sedangkan

i

sode ketiga.

di episode ketiga, giliran Kenjo yang menjadi tokoh utamanya. Di sini ia yang tadinya bertekad buat berlatih giat dalam tim baseball untuk persiapan pertandingan antar sekolah, harus mengalami 'insiden' yang menarik. Sewaktu mencari bola baseball yang nyasar ke perpustakaan, ia sempat menolong seorang gadis cantik, yang kemudian menciumnya! Efeknya ternyata cukup dahsyat, dan membuat Kenjo bingung setengah mati dengan perasaannya sendiri. Hingga akhirnya dibutuhkan kerjasama dari semua kawannya untuk mencoba menyadarkan Kenjo dari kebingungannya.

Bagaimana dengan episode 4? Di sini tokoh utamanya adalah Aki dan bercerita tentang hubungannya dengan seorang cowok teman masa kecilnya yang sekarang bersekolah di SMU yang berbeda. Yang jelas disini pun ada konflik yang menarik untuk disimak, demikian juga dengan episode-episode selanjutnya. Jadi kalau kamu merasa bingung sewaktu menonton Boys Be… dan bertanya-tanya siapa tokoh utamanya yang sebenarnya, ngga usah bingung deh! Memang dari sananya juga seperti ini kok. Kalau kamu pernah baca manga-nya, kamu akan lebih terbiasa dengan gaya penceritaan seperti ini. Kamu harus memperhatikan karakter yang kelihatannya hanya mendapat porsi kecil pada suatu episode, karena bisa saja, pada episode berikutnya, ia akan menjadi karakter utama.

Secara garis besar, anime ini merupakan sudut pandang para cowok terhadap dunia pacaran dan *romance*. Jadi buat para cewek, anime ini boleh juga ditonton bila kamu ingin mengerti apa yang sedang dipikirkan oleh pacar atau GBT-an kamu! Siapa tau dari sini kamu bisa mendapat jurus untuk menaklukkan si doi ^.^

Kalau kamu tertarik, selain versi manga dan anime, Boys Be… juga telah diedarkan dalam format game **PlayStation** lho! *Dating game* ini diramaikan oleh 8 gadis manis yang merupakan karakter *orginal game*, yang tidak muncul dalam anime-nya. Dan memainkannya seolah menjadi latihan sebelon kamu 'terjun' langsung ke kasus sesungguhnya ^.^ Tapi awas, jangan sampe malah kamu *kesengsem* beneran sama karakter game-nya, ntar malah kamu ngga pengen nyari pacar beneran deh ^.^

Anime ini juga menampilkan lagu OP berupa sebuah lagu manis berjudul **Daijobu**, dan lagu ED-nya berjudul **Minna ga line**. Keduanya dinyanyikan oleh si cantik **Maeda Aki**, yaitu seorang model dan penyanyi berusia 19 tahun. Kalau kamu sempat memperhatikan OP clip-nya Boys Be… nah, itulah Maeda Aki, walaupun memang tidak kelihatan jelas sih. Sayang…!

Anyway, anime ini sungguh cocok kamu tonton bersama orang yang spesial buat kamu! Baik cowok maupun cewek pasti suka menonton Boys Be… karena *romance*-nya tidak terlalu berlebihan, namun tetap memberikan suasana yang pas untuk kamu berdua! ●

Reviewed by Silver 'Taz' Wind

Boys Be...

ISSUE #27 • MEI 2001



CONTENTS

COMMON FEATURES

GOOD DAY MONSTERS!

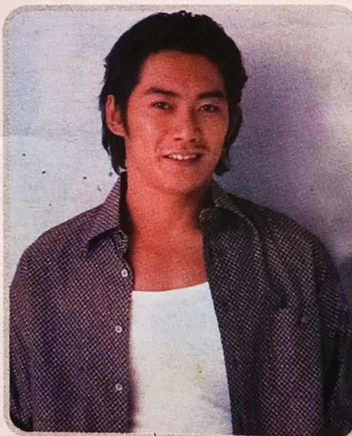
Sudah sekian lama, ada yang mengganjal dalam pikiran kami. Hal ini disebabkan adanya beberapa pertanyaan yang secara berganti mempertanyakan mengapa seolah Animonster hanya membahas *shoujo anime-manga* [lebih feminis]. Seperti yang pernah kita ungkap, hal itu tidak kami rencanakan. Namun memang pada perkembangannya, lebih banyak yang meminta kami untuk mengulas judul-judul *shoujo anime-manga* ketimbang *shonen anime-manga* [yang lebih *boyish*]. Selain itu, memang jika dicermati, anime-manga yang masuk atau dikenal saat ini di sini lebih banyak yang bergenre demikian. Namun hal itu bukan berarti kita menutup mata akan kebutuhan dari male-readers. Kini, bertepatan dengan peringatan Boy's Day di Jepang sana, maka Animonster memberikan porsi yang 'lebih shonen' dari biasanya. Dimulai dengan anime Vandread yang luar biasa, disusul ulasan Chinmi, sang Kung Fu Boy yang rasanya sudah melegenda di hati para penggemar manga di sini. Dan sebagai sajian spesial, kami menampilkan karya Masakazu Katsura yang rada kontroversial, I's.

Jadi, bisa disebut edisi ini *dedicated to the boys!* Namun bukan berarti para cewek ngga akan bisa menikmati semua ulasan di edisi ini, apalagi karena kita memunculkan The Yellow Monkey, dan Sorimachi Takashi *[this one for you, Taz!]* yang selalu bikin heboh dengan semua perilakunya ^.^

So, semoga ini bisa mengobati kerinduan kalian akan *shonen anime-manga. Enjoy your reading!*







Pemimpin Umum:
Wendy Chandra
Pemimpin Perusahaan:
Tomy Kurniawan
Pimpinan Redaksi/Penanggungjawab:
Wendy Chandra
Redaktur:
Jonathan Lesmana
Design Consultant:
Jia Lung, Tan
Layout dan Desainer:
Ipunk, Wawan
Editor:
Philma Mulyania, Joe Lesmana
Korespondensi:
Mona Hiragashi, Aditya Rai
Reporter:
Henry, Akiko Kajiwara
Reviewer:
Adit, Kusmana
Kontributor Artikel:
Silver Wind, Slasherbird
Penanggungjawab Produksi:
FX. Andry
Koordinator Sirkulasi:
Edolf
Staf Sirkulasi:
Dede, Iwan, Yusuf, Sukro, Johari, Asep, Ucok, Achmad
Iklan dan Promosi:
Ipoet [021-5605115], Yanto S.
[megindo@hotmail.com]
Marketing Support:
Teguh Endro
Costumer Care:
Kusmana, Ira Maria
Costumer Satisfaction:
Koes "PO Box 13, Bandung 40001"
Kritik dan Saran:
kritikanimons@bdg.centrin.net.id
Penerbit:
PT. Megindo Tunggal Sejahtera
Rekening Bank:
a/n. **PT. Megindo Tunggal Sejahtera**
ac.: **016.300.500.7**
BCA Cabang Juanda - Bandung
Sirkulasi
Bandung:
Dik-Dik [0816620465]
Jakarta:
Dedi [021-5600487]
Surabaya:
Ferry [031-5923763]
Langganan dan Info Iklan:
Yeni
Jl. Gelong Baru Barat VII No. 4, Jakbar
Telp. [021-5600487 dan 56969315]
Fax. [021-5600487]
Alamat Redaksi dan Tata Usaha :
Jl. Sulanjana No. 3, lt. 2-3, Bandung 40116
Telp. [022-4211636 dan 4211637]
Fax. [022-4211636]
Alamat Distribusi Khusus Agen :
KOSMOPOLITAN
PT. Higina Alhadin
Wisma Citra Kirana Lt. 4
Jl. Lombok 73 Jakarta 10350
Telp. [021] 3919455/3903966/3152672
Fax. [021] 323833



ANIMONSTER #27 • MEI 2001















By: Kattleen

Manusia memang sejak awalnya diciptakan untuk berpasangan antara pria dan wanita. Nah, apa yang bakal terjadi jika manusia dibesarkan dalam lingkungan yang hanya sejenis, bahkan menganggap lawan jenisnya sebagai musuh? Inilah yang coba diangkat oleh GONZO sebagai ide cerita yang sangat menghibur ini.

HISTORY

Nama GONZO sudah dikenal sebagai studio animasi Jepang yang selama ini telah menghasilkan anime-anime kelas 'atas'. Sebut saja diantaranya Blue Submarine No. 6, yang menyajikan efek 3D yang sangat canggih. Namun ternyata mereka belum cukup puas dengan hasil demikian. Maka tahun lalu, GONZO kembali menggebarak dunia animasi Jepang dengan VANDEAD, sebuah anime yang [sekali lagi] menggabungkan teknik 2D dengan 3D yang dibuat dengan komputer. Namun jika pada Blue, GONZO lebih 'menembak' target pemirsa dewasa - dengan kerumitan konflik yang ada, maka VANDREAD dibuat lebih sederhana dan menghibur, sehingga cocok untuk kalangan remaja. Kisahnya diadaptasi dari versi novelnya yang dikarang oleh Takeshi Mori. Kabarnya, ia memperoleh ide kisah yang unik tentang 'pemisahan gender' ini dari pengalamannya semasa bersekolah di SMU yang semua muridnya hanya terdiri dari kaum pria saja.

STORY

Kisah dibuka dengan *timeline* masa depan, di sebuah planet bernama Taraaku, yang merupakan planet yang hanya dihuni oleh kaum pria saja. Saat itu mereka sedang 'tertekan' oleh superioritas kaum wanita, yang menghuni planet Mejeiru. Walau jarang berhubungan, namun masing-masing pihak memiliki image yang buruk tentang kelompok lawan jenisnya. Khususnya para pria, yang menganggap wanita sebagai 'iblis'

VANDREAD





yang suka menjajah, memperbudak, bahkan memakan hati para tawanan pria! Dengan kondisi demikianlah kaum pria melakukan perbaikan teknologi, agar dapat terlepas dari 'tekanan' bangsa Mejeiru. Setelah 2 generasi, baru sekaranglah mereka berhasil membentuk kekuatan militer dari generasi pertama lulusan akademi militer Taraaku. Selain itu, mereka juga menemukan teknologi untuk membuat mecha yang tangguh, yang diberi nama 99 Type Bangata Destructive Attack Unit.

Mecha ini dibuat secara massal oleh para penduduk kelas 3 di Taraaku. Penduduk kelas ini hanya boleh menjadi pekerja, dan tidak bisa menikmati hak istimewa sebagaimana penduduk kelas 1 dan 2, yang bisa menjadi anggota militer Taraaku. Salah seorang dari penduduk kelas 3 ini adalah Hibiki Tokai, seorang pemuda yang bekerja sebagai buruh pembuat *spareparts* untuk Bangata itu.

Karena keisengannya, suatu hari ia 'terjebak' oleh perkataannya sendiri. Sehingga kemudian ia harus mencuri sebuah bangata untuk membuktikan harga dirinya. Tindakan itu berhasil ia lakukan [walau bukan tanpa keringat dingin ^.^], namun ia tak sempat melarikan Bangata itu. Bahkan ia ikut terbawa dalam pesawat induk Ikazuchi yang menjalankan misi untuk menghancurkan para perompak Mejeiru yang sering memasuki wilayah mereka. Saat diketahui keberadaan Hibiki di pesawat itu, yang dianggap penyelundupan karena ia tak berhak berada di situ, maka Hibiki dikurung dalam prison cell, dan diawasi oleh Cell Unit 6.

Tiba-tiba Ikazuchi diserang oleh sekelompok pesawat Dread milik bangsa Mejeiru, yang kemudian dengan mudah bisa menundukkan para awaknya. Dalam kedaan demikian, sang jendral terpaksa memisahkan badan pesawat dan melarikan diri. Sementara para





penyerang menangkap semua awak, yang kemudian diluncurkan dengan pesawat capsule, dari pecahan pesawat Ikazuchi yang melarikan diri diluncurkan bom Murabasa untuk menghancurkan bagian Ikazuchi yang dikuasai awak Mejeiru.

Pada saat itulah terjadi pertemuan antara Hibiki yang kabur dari kurungannya dengan Dita, salah satu pilot tempur Dread. Dita yang tak pernah melihat pria, langsung menganggap Hibiki sebagai 'chuu-jin' atau alien. Maka terjadi adegan yang kocak saat Dita mengejar-ngejar Hibiki yang ingin dikenalnya lebih banyak.

Saat bom hampir meledak, hanya tersisa Hibiki, Dita dan 2 orang pilot Dread lainnya: Meia dan Jura. Ke-4nya ternyata tak sempat meninggalkan Izakuchi, dan terhantam oleh ledakan bom Murabasa. Akibatnya sangat diluar dugaan mereka. Karena saat diluncurkan bom itu belum 'terisi penuh' maka efek yang seharusnya menghancurkan mesin dan pesawat Ikazuchi tidak terjadi, melainkan timbul proses korosi dan kristalisasi pada Ikazuchi. Sialnya, pesawat induk Mejeirupun tak sempat menjauh, sehingga kemudian tertarik ke arah ledakan dan menyatu dengan Ikazuchi akibat kristalisasi itu.



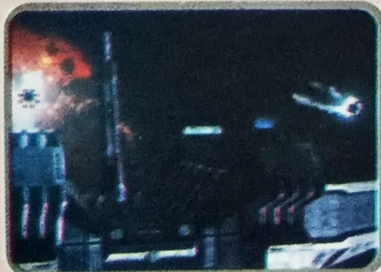
Sejak saat itulah para crew Mejeiru [yang ternyata adalah para pembajak angkasa] harus menerima kehadiran 3 orang pria dalam pesawatnya: Hibiki dan 2 orang anggota militer Taraaku, Bart dan Duero. Dan dimulailah banyak kekocakan dan action dalam setiap episode VANDREAD ini, dikarenakan mereka saling asing dan curiga. Padahal pada prakteknya, di luar sana ada sekelompok alien yang terus mencoba menghancurkan Nirvaana, pesawat gabungan antara Ikazuchi dan milik Mejeiru.

Uniknya, akibat bom Murabasa itu, semua pesawat mengalami evolusi bentuk. Sehingga saat Hibiki dan para pilot Dread mencoba pesawat tempur mereka, semuanya telah berubah dan menjadi makin canggih! Selain itu, ternyata Bangata Hibiki bisa menyatu dengan ke-3 Dread milik Mejeiru, masing-masing membentuk Vandread yang sangat kuat!

Namun bukan berarti perjalanan mereka menjadi ringan, karena pihak musuh yang mereka hadapi memiliki banyak pesawat 'organik' yang mampu meniru kekuatan para Dread, bahkan akhirnya juga 'menciptakan' bentuk Vandread yang sama kuatnya dengan milik Nirvaana. Yang lebih riskan lagi adalah adanya kemungkinan makhluk alien ini tidak hanya memburu mereka, tapi juga berencana ingin menyerang Taraaku dan Mejeiru, menjadikan para penghuninya sebagai 'hasil panen' mereka.

Pada awalnya kisah ini terasa ringan, namun mendekati tengah kisah, saat mulai diungkap konflik dari masing-masing pilot Vandread, cerita menjadi semakin berat. Tapi tetap banyak disisipi adegan-adegan kocak atau bahkan action scheme yang luar biasa! Dan suasana dapat dibangun dengan baik, sehingga pada endingnya, penonton akan dibuat semakin penasaran dengan kelanjutan kisah VANDREAD pertama ini. Kisah ini memang belum tamat, bahkan saat ini telah mulai ditayangkan VANDREAD 2 pada channel WOWOW di Jepang sana.



















THE CHARACTERS



DITA LIEBELY

Usia : 16 tahun
Gol darah : O
Tgl lahir : 01 September
Tinggi : 158 cm
Berat : 46 kg
Seiyuu : Kakazu Yumi

The Mejeirus

Dita adalah cewek yang sangat menyukai makhluk luar angkasa, dan maniak dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan UFO. Karenanya dia langsung menganggap Hibiki sebagai makhluk luar angkasa yang menarik. Alasannya selalu mendekati Hibiki karena dia tertarik untuk memperhatikan dan mempelajarinya, tetapi benarkah hanya itu? Yang jelas, gadis yang sangat naif ini [malah cenderung bodoh ^.^], memiliki hati yang sangat baik. Ia tak pernah berniat merugikan orang lain, bahkan ingin bisa membahagiakan semua temannya. Karena kepolosan dan kecerobohannya, seringkali ia dimarahi oleh Meia, yang menjadi komandannya dalam Dread Team. Satu hal yang pasti dari Dita, ia tak pernah meragukan Hibiki, apapun yang terjadi Dita akan menjadi satu-satunya orang yang percaya pada Hibiki. Hal ini tanpa disadarinya, semakin menumbuhkan rasa percaya diri dan menghapus perasaan sepi dari Hibiki [walau ngga jarang membuat Hibiki merasa sangat terganggu ^.^]



PAIWAY UNDERBERG

Usia : 11 tahun
Gol darah : B
Tgl lahir : 21 Desember
Tinggi : 137 cm
Berat : 30 kg
Seiyuu : Ishige Sawa

The Mejeirus

Yang satu ini memiliki sifat yang unik, ia sangat menaruh perhatian pada semua hal yang terjadi. Dalam pekerjaannya sebagai perawat, hal ini adalah positif. Tapi jika kemudian ia malah lebih banyak mengamati dibanding bertindak, maka semuanya jadi kacau! Seringkali kemunculannya selalu mendadak, dan sulit dimengerti oleh penonton. Ia akan berkata "Pai-check" setiap kali menemukan hal yang menarik dan bisa dicatat. Ia juga memiliki seorang 'teman' yang tak pernah ditinggalkannya, yang selalu mengakhiri setiap kalimatnya dengan kata "Kero!" Walau demikian, saat semua kawannya memusuhi kaum pria, ia tidak tertarik untuk ikut-ikutan, bahkan mencoba membantu Dita saat ia menghadapi masalah dengan Hibiki.



MEIA GISBORN

Usia : 19 tahun
Gol darah : B
Tgl lahir : 10 Juni
Tinggi : 169 cm
Berat : 51 kg
Seiyuu : Orikasa Fumiko

The Mejeirus

Cewek yang selalu dipanggil 'Leader' oleh Dita ini memang berkedudukan sebagai *Chief Pilot* dalam Dread Team. Ia adalah pilot yang sangat handal, dan mampu meminpin rekan-rekannya dengan sangat baik. Karena itu, saat ia tak bisa memimpin, semua rekan merasa sangat kehilangan dan tak bisa menjalankan misi dengan baik. Meia tak banyak bicara, namun setiap hal yang ia ucapkan selalu tepat sasaran. Ia memiliki hati yang sangat keras, namun sesungguhnya dibalik semua itu ia memendam suatu perasaan sangat bersalah terhadap ibunya. Karena trauma masa lalunya itulah, Meia tak pernah membiarkan dirinya terlihat lemah, atau menjadikan sesuatu/seseorang sebagai bagian yang spesial dalam hidupnya. Karena ia yakin, bila demikian, ia hanya akan menjadi manusia yang semakin lemah. Belakangan, ia belajar banyak dari Hibiki dan memutuskan untuk berubah sikap ekstrimnya. Sosok ini boleh dibilang sangat unik dan dewasa. Bahkan Magno dan semua 'petinggi' Nirvaana sendiri menaruh respek dan kepercayaan pada dirinya.



BARNETTE ORANGELLO

Usia : 18 tahun
Gol darah : A
Tgl lahir : 04 Oktober
Tinggi : 163 cm
Berat : 49 kg
Seiyuu : Neya Michiko

The Mejeirus

Pada awal cerita, ia lebih sering menjadi 'pendamping' Jura. Namun kemudian karakternya berkembang lebih menarik. Ia merupakan sosok yang sangat keras, dan selalu bertindak tanpa berpikir panjang. Kecemburuannya pada laki-laki membuat ia tak bisa berpikir jernih dan selalu menaruh curiga pada Hibiki dan kawan-kawan. Bahkan ia sempat menolak untuk dirawat oleh Dueto, hanya karena ia seorang laki-laki. Mungkin semua ini karena ia tak mendapat kesempatan yang cukup, sehingga ia merasa selalu tertekan. Maka, saat ada kesempatan, Barnette 'meledak' menjadi sosok yang lebih dominan. Ia pun sebenarnya memiliki kemampuan mengemudikan Dread secara baik. Sayangnya sifat kecerobohan dan curiga pada orang lain membuatnya tak terlalu disenangi oleh yang lain.



JURA BASIL ELDEN

Usia : 20 tahun
Gol darah : AB
Tgl lahir : 31 Agustus
Tinggi : 174 cm
Berat : 53 kg
Seiyuu : Asakawa Yuu

The Mejeirus

Gadis bertubuh sexy ini memiliki hati yang keras, harga diri yang sangat tinggi, dan tak pernah mau mengakui kekalahannya. Ia tak segan-segan mendahulukan kepentingan pribadi diatas kepentingan timnya. Namun bukan berarti ia jahat, hanya saja ia mau semua keinginannya tercapai. Mulanya ia menganggap rendah Hibiki dan Bangatanya, namun saat menyaksikan perubahan Vandread dari Dita dan Meia, ia berbalik sangat ingin menikmati pengalaman yang sama. Bahkan ia yakin, perpaduannya akan menghasilkan Vandread yang lebih keren! Sejak saat itu, ia menjadi saingan berat bagi Dita! Setiap saat Jura selalu ditemani oleh Barnette, bahkan ada kesan atmosfir yang 'aneh' terjadi antara keduanya ^.^



MAGNO VIVAN

Usia : 108 tahun
Gol darah : O
Tgl lahir : 25 Desember
Tinggi : 148 cm
Berat : 73 kg
Seiyuu : Kyouda Hisako

The Mejeirus

Memiliki gambaran seorang nenek yang sangat keras dan kejam. Ia memimpin Nirvaana dengan disiplin, hal yang membuat mereka bisa bertahan hidup sebagai perompak setelah memutuskan kabur dari Mejeiru. Dari pakaiannya, seolah ia adalah seorang pendeta. Hal ini ngga aneh sih, kalau melihat betapa ia sesungguhnya memiliki hati yang lembut. Salah satu dibuktikannya dengan menerima Meia sebagai anggota timnya, walau sebenarnya saat itu Meia dalam keadaan tak keruan sebagai berandal jalanan. Dalam memimpin Nirvaana ia banyak dibantu oleh BC dan Gascogne, walau terhadap BC sebenarnya ia lebih sering berbeda pendapat. Sebagian lagi, ia mengandalkan ramalan dari kartu! Ia tampil sangat berbeda saat perayaan Natal tiba, mungkin juga karena itu bertepatan dengan hari kelahirannya ^.^



BUZAM A.CALESSA

Usia : 28 tahun
Gol darah : A
Tgl lahir : 04 April
Tinggi : 173 cm
Berat : 61 kg
Seiyuu : Soumi Yoko

The Mejeirus

Biasa disingkat menjadi "BC". Orang yang sangat teoritis dan suka berdebat. Sikapnya sangat kaku dalam memegang aturan. Sampai kapanpun ia akan selalu berbeda pendapat dengan Magno, hanya saja tak selalu ia ungkapkan. Saat ia berbicara dengan Hibiki, momen itulah yang membuat Hibiki berubah dari seorang bocah biasa menjadi seorang pemuda yang penuh semangat. Kemampuan BC dalam mempengaruhi seseorang lewat perkataannya yang tajam, memang sangat sesuai dengan sosoknya yang misterius. Seolah ia selalu menyimpan suatu misteri. Mungkinkah di balik semua itu ia memiliki hubungan dengan pihak tertentu?

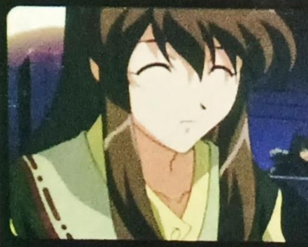


PARFET BALBLAIR

Usia : 18 tahun
Gol darah : AB
Tgl lahir : 23 November
Tinggi : 155 cm
Berat : 44 kg
Seiyuu : Toyoguchi Megumi

The Mejeirus

Cewek ini sangat jago dalam soal mekanik, selain itu, ia juga merupakan satu-satunya andalan Nirvaana bila berkaitan dengan masalah sistem navigasi pesawat. Penampilannya dengan kacamata membuat ia terlihat unik dan serius. Ia selalu menganggap mesin sebagai makhluk hidup, yang harus diperlakukan dengan baik dan sama saja dengan merawat manusia. Sifatnya yang terbuka membuat ia bisa cepat akrab dengan siapa saja, terutama mereka yang memiliki perhatian terhadap mesin juga. Karena itu, kemudian ia terlihat akrab dengan sang dokter, Duero.



EZRA VIEIL

Usia : 24 tahun
Gol darah : B
Tgl lahir : 08 Juli
Tinggi : 160 cm
Berat : 45 kg
Seiyuu : Ouhara Sayaka

The Mejeirus

Karakter yang satu ini seolah mewakili kelembutan seorang wanita, yang jarang terlihat di Nirvaana. Oleh karena sikap keibuannya inilah, seolah ia menjadi sosok yang misterius dan beda sendiri diantara semua rekannya. Sebagai seorang navigator, ia menjalankan tugasnya dengan baik, sampai saat ia hamil. Sejak itu, ia menjadi lebih dekat dengan Dita, yang seolah dianggap sebagai adik olehnya.



HIBIKI TOKAI

Usia : 16 tahun
Gol darah : B
Tgl lahir : 10 Oktober
Tinggi : 147 cm
Berat : 50 kg
Seiyuu : Yoshino Yuuki

The Taraakus

Karakter utama yang sangat emosional. Dalam kondisi 'normal' saja, emosinya tercermin melalui perkataan dan kelakuannya. Apalagi waktu ia bertengkar, maka ia tak segan-segan untuk menyerang dengan pukulan. Kelemahannya inilah yang membuat ia sering terlibat dalam masalah, bahkan sejak awalnya pun ia terprovokasi oleh teman-temannya. Ia memiliki bakat sebagai seorang pilot tempur, karena saat pertama 'memegang' Bangata pun ia sudah bisa mengendalikannya dengan lumayan ^.^ Walau jarang ditunjukkan, sebenarnya Hibiki memiliki hati yang lembut dan sangat membela teman-temannya. Cowok yang termasuk pendek ini juga mempunyai rasa kemanusiaan dan keadilan yang tinggi. Sifatnya banyak berubah selama berada di Nirvaana, namun yang menjadi titik balik perubahan sikapnya adalah pertemuannya dengan para awak kapal Meranas. Sejak itu Hibiki menjadi lebih dewasa, pantang menyerah dan lebih menghargai hidup. Tapi ia tetap sangat suka makan, apalagi jika itu pemberian dari Dita ^.^



GASCOGNE RHEINGAU

Usia : 32 tahun
Gol darah : O
Tgl lahir : 21 September
Tinggi : 178 cm
Berat : 66 kg
Seiyuu : Asano Mayumi

The Mejeirus

Perannya sebagai pemasok senjata bagi semua pesawat Dread, sangat vital bagi Nirvaana. Walau terlihat sangat macho, namun ia juga memiliki pikiran yang sangat logis. Prinsip kerjanya sangat keras: ia harus bisa memenuhi semua kebutuhan para pilot sebaik mungkin, kalau perlu menghantarkan langsung kepada mereka sekalipun di tengah pertempuran! Sambil tak lupa untuk selalu tersenyum ^_^ Selain BC, ia juga menjadi salah satu senior yang paling diandalkan oleh Magno. Satu hal yang dibencinya, adalah saat orang memanggilnya "Gasco", padahal ia ingin dipanggil "Gascogne".



BART GARSUS

Usia : 16 tahun
Gol darah : A
Tgl lahir : 03 Januari
Tinggi : 184 cm
Berat : 71 kg
Seiyuu : Seki Tomokazu

The Taraakus

Anak satu-satunya dari pemilik perusahaan pembuat makanan pangan Garsus di Taraaku, yang memproduksi makanan yang disebut Pellet. Sifatnya sering kali menganggap rendah segala sesuatu yang berada di bawah dia, dan tak segan menjilat atasannya untuk memanfaatkan situasi. Hal ini sesuai dengan karakternya yang pengecut. Ia sangat mengandalkan kemampuannya dalam berbicara untuk mencapai semua keinginannya. Sayangnya, terhadap Magno ia tak bisa berhasil! Satu-satunya alasan mengapa ia dipertahankan di Nirvaana adalah karena ia mengaku tahu cara mengendalikan Nirvaana, yang memang hanya bisa dikemudikan oleh laki-laki.

The Taraakus



DUERO McFILE

Usia	: 17 tahun
Gol darah	: O
Tgl lahir	: 16 Maret
Tinggi	: 188 cm
Berat	: 76 kg
Seiyuu	: Tasaka Hideki

Sebenarnya Duero telah mendapat gelar sarjana kedokterannya, namun untuk masuk dalam kemiliteran, ia rela meninggalkan kesempatan prakteknya. Ia dikenal sebagai seorang yang sangat cerdas dan sangat gemar belajar. Hal inilah yang membuat ia juga menguasai cara memperbaiki sistem pengendali Nirvaana, membantu Parfet saat terjadi kerusakan. Ia sangat memperhatikan kesehatan para crew pesawat, dan tak bisa menahan diri untuk membantu yang terluka/sakit meskipun ia tahu mereka hanya menganggapnya sebagai tahanan saja.

Other Charas



RABAT

Usia	: 35 tahun
Gol darah	: O
Tgl lahir	: 19 Februari
Tinggi	: 203 cm
Berat	: 97 kg
Seiyuu	: Ishisuka Unsou

Walau dalam pertemuan pertama terlihat ceroboh, tetapi sebenarnya Rabat adalah seorang petarung yang tangguh. Pembalut matanya merupakan sensor bagi dirinya, sekaligus 'senjata' yang dapat mengeluarkan kilatan cahaya untuk membuat musuhnya silau saat menyerangnya. Sikapnya sangat misterius dan tak dapat dibedakan, apakah ia hanya sekedar pengelana angkasa atau merupakan mata-mata bagi pihak tertentu. Saat ia marah, ia tak segan-segan untuk bertindak keras, sekalipun pada bocah seperti Hibiki.

Other Charas



UTAN

Usia	: ?
Gol darah	: ?
Tgl lahir	: ?
Tinggi	: 128 cm
Berat	: 80 kg
Seiyuu	: Kujira

Partner setia Rabat yang memiliki intelegensi seperti manusia. Dalam pertempuran dia suka menembak secara membabi buta, hal yang sebenarnya tidak disukai oleh Rabat, namun sesekali ia membiarkan Utan melakukan itu agar ia terhibur. Simpanse betina ini sangat senang saat pertama kali bertemu Pyoro, dan sejak itu terus menerus mengejarnya untuk bisa menciumnya ^.^

The Mechas

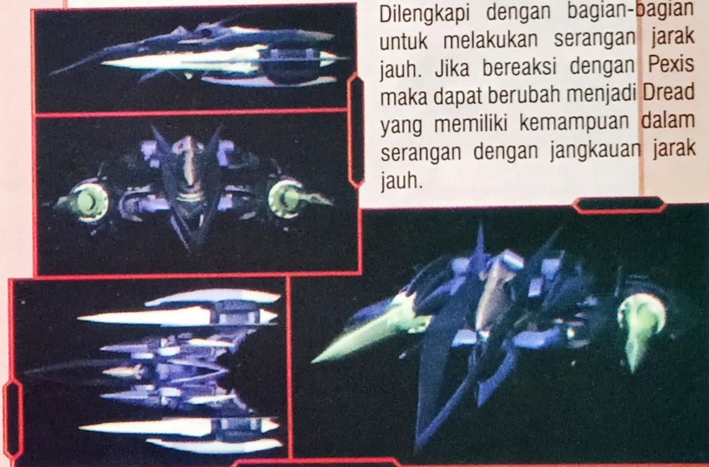


SPECIAL BANGATA

Bangata [disebut juga Vanguard] yang dikemudikan oleh Hibiki. Setelah berubah akibat bom Murabasa, Bangata ini memiliki kemampuan Pexis yang memungkinkannya untuk bergabung dengan Special Dread, menjadi VANDREAD. Tentunya hal ini akan meningkatkan kemampuan tempurnya dan mengubah bentuk cockpit 2 mesin yang berbeda menjadi 1 [bahkan kadang-kadang membuat pilotnya harus saling pangku ^.^]. Mengapa hal ini dapat terjadi, semuanya masih misteri.

DITA SPECIAL DREAD

Dread yang dikemudikan oleh Dita. Dilengkapi dengan bagian-bagian untuk melakukan serangan jarak jauh. Jika bereaksi dengan Pexis maka dapat berubah menjadi Dread yang memiliki kemampuan dalam serangan dengan jangkauan jarak jauh.

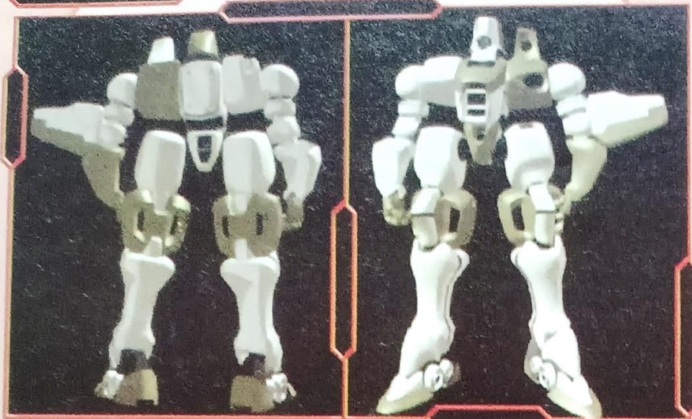


MEIA SPECIAL DREAD

Dread yang dikemudikan oleh Meia. Dilengkapi dengan bagian-bagian untuk bergerak dalam kecepatan tinggi, setelah bereaksi dengan tenaga Pexis maka akan berubah wujud menjadi Dread dengan kemampuan bergerak dalam kecepatan tinggi.



BANGATA



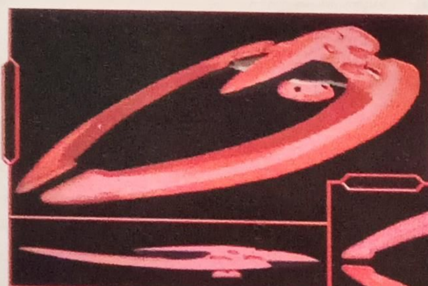
Robot yang diproduksi secara masal oleh orang di Taraaku untuk menghadapi orang-orang Mejeiru. Masing-masing memiliki berbagai macam senjata, yang disesuaikan dengan kemampuan tempurnya.

VANDREAD DITA





Vandread berbentuk orang yang merupakan gabungan dari Special Bangata milik Hibiki dan Special Dread milik Dita. Dilengkapi dengan 2 buah Pexis Canon sebagai persenjataannya. Dita yang senang karena merasa dirinya menjadi bagian dari makhluk luar angkasa dan UFO, mengendalikan Vandread ini dengan kegembiraan yang luar biasa dan memegang seluruh pengendaliannya. Padahal mustinya pesawat ini dikemudikan secara bersama-sama.





Dread yang dikemudikan oleh Jura. Dilengkapi dengan bagian-bagian yang berguna sebagai pertahanan. Setelah bereaksi dengan tenaga Pexis maka ia berubah wujud menjadi Dread yang sangat kuat pertahanannya.

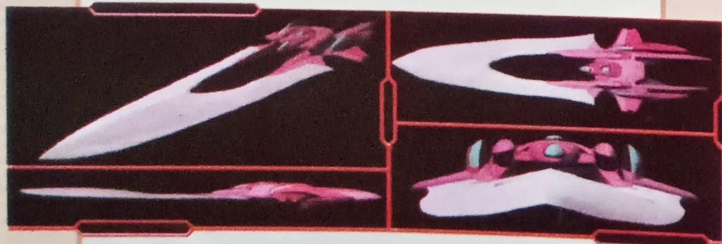
JURA SPECIAL DREAD



VANDREAD MEIA

Vandread berbentuk burung yang merupakan gabungan dari Special Bangata milik Hibiki dan Special Dread milik Meia. Selain memiliki kecepatan yang luar biasa, Vandread ini juga dapat mengeluarkan cahaya berbentuk pedang dan senjata pamungkas yang disebut "Final Break". Pengendalian Vandread ini dipegang oleh Meia, sedangkan senjata dikontrol oleh Hibiki.

DREAD [NORMAL]



Pesawat tempur luar angkasa milik 'keluarga' Magno. Cockpitnya yang terletak di core-part memungkinkan untuk menambahkan bagian lain di depannya, karenanya ada beberapa Dread tipe normal yang memakai bagian menyerupai pedang di bagian depannya. Sangat efektif untuk serangan jarak jauh maupun jarak dekat.

VANDREAD JURA





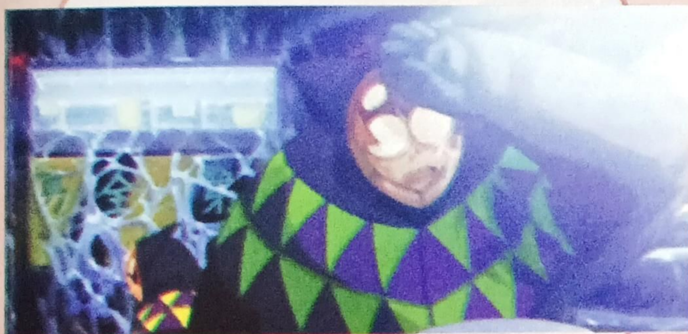
Vandread berbentuk kepiting yang merupakan gabungan dari Special Bangata milik Hibiki dan Special Dread milik Jura. Memiliki persenjataan yang juga mendukung sistem pertahanannya. Dengan 8 buah Bite yang merupakan senjatanya dapat juga mengeluarkan Beam Shield yang dapat melindunginya dari berbagai serangan berbahaya. Pengendaliannya dipegang oleh Hibiki dan pengontrolan senjata dipegang oleh Jura.

PYORO



Seiyuu : Iwata Mitsuo
Asalnya berupa Robot Navigator biasa, namun setelah terkena Pexis, ia sekarang memiliki perasaan yang sama dengan manusia, dan dapat melakukan *link* dengan tenaga Pexis pada Nirvaana.

BOUGOFUKU



Baju luar angkasa yang juga merupakan pelindung dari radiasi, biasa dipakai oleh orang-orang Mejeiru. Namun karena desain topeng, yang merupakan helmnya, terlihat menyeramkan maka para laki-laki dari Taraku menganggap orang-orang Mejeiru sebagai "Onijou" [wanita iblis] yang mengerikan.

NIRVAANA



Pesawat induk yang merupakan gabungan tenaga Pexis dari pesawat perompak angkasa milik keluarga Magno dan pesawat Ikazuchi. Di dalamnya tertampung 150 orang crew yang bekerja dan hidup di dalamnya [terdiri dari crew A, crew B dan crew C]. Nama Nirvaana sendiri diambil dari kata *Nirwana* dalam bahasa Sansekerta.



THE MUSIC

OST VANDREAD terdiri dari 41 tracks yang dibagi menjadi 12 bagian, yaitu OP, ED, BGM dan seterusnya. Lagu OP-nya, **Trust**, dinyanyikan oleh **Salia** yang sudah lebih dulu terkenal dengan lagu-lagu Super Robot-nya. Sedangkan ED-nya berjudul **himegoto** dan dinyanyikan oleh **SiLK**. Dan, kalau kamu penggemar lagu-lagu *oldies*, kamu pasti akan mengenali sebuah lagu legendaris yang juga menjadi soundtrack Vandread, berjudul **What A Wonderful World**, yang aslinya dinyanyikan oleh Louis Armstrong. Hal yang membuat anime ini memiliki nilai lebih. Secara umum, musik Vandread dibuat sesuai dengan atmosfer VANDREAD yang riang dan pasti bisa mengangkat semangat kamu kalau kamu lagi *be-te*!

OTHERS

Seperti anime lainnya, maka VANDREAD juga membuat berbagai merchandise pendukungnya. Walau belum banyak, namun secara resmi telah beredar poster, kartu telepon, dan memobook dengan gambar karakter para pilot. Selain itu juga ada beberapa kaos dengan gambar mechanya. Serta tentu saja action figure semua karakter utamanya, termasuk VANDREAD Dita, dan figure-nya Dita dengan pose yang menawan berskala 1/8 dengan harga 12.800 yen!

JUST A THOUGHT

Rasanya dibutuhkan menonton lebih dari 1 kali untuk bisa mengerti kedalaman kisah ini. Bukan karena sulit dimengerti, tapi karena saat pertama kita melihat ke-13 episode ini, maka kita lebih terpukau oleh kecanggihan efek 3D-nya atau terpingkal-pingkal oleh kekocakannya. Baru setelah kita menyaksikan kembali, kita bisa mengerti apa yang sebenarnya ingin disampaikan oleh sang pengarang. Minimal, kita bisa mendapati bahwa hidup tanpa komunikasi dengan lawan jenis merupakan kehidupan yang tak lengkap. Kebahagiaan yang ada pun hanyalah kebahagiaan yang semu, karena pada dasarnya manusia diciptakan berpasangan sejak awalnya. Selain itu, sangat menarik untuk mengamati sifat tiap karakter, yang dibuat sangat cermat dan mengalami perubahan menuju kedewasaannya. Semoga hal ini bisa jadi refleksi yang positif bagi kita semua. ●

*Thanks buat **Taz** yang ngga bosen ngebantu dan meng-encourage Kattleen dalam menulis artikel ini. Juga untuk **Hobby Japan**, yang memberi gua kesempatan menyaksikan anime yang keren abiz ini. Thanks, guys! Let me know if you've got the 2nd season ^.^*



KUNG FU BOY



By: Kattleen

"A warrior cannot complain or regret anything. His life is an endless challenge, and challenges cannot possibly good or bad. Challenges are simply challenges." Kata-kata tersebut cocok untuk menggambarkan perjalanan dan petualangan Chinmi dalam kisah Kung Fu Boy. Serial manga yang berjudul asli **Tekken Chinmi** ini termasuk dalam genre *martial art/comedy*, dengan *range* pembaca yang cukup luas, karena tidak hanya cocok dibaca oleh pembaca anak-anak, tapi juga oleh orang dewasa.

STORY OUTLINE

Tekken Chinmi [Kung Fu Boy]

Jago kung fu yang akan menyempurnakan kung fu Kuil Dairin diramalkan akan muncul setelah 100 tahun berdirinya kuil tersebut. Dikatakan pula bahwa tangannya sekeras baja, kakinya mampu menghancurkan batu, berotak jenius, dan bermata elang…

Berbekal ramalan yang telah diturunkan beberapa generasi itulah **Pak Tua**, salah seorang petinggi Kuil Dairin, melakukan perjalanan ke Propinsi Shisen, Tiongkok Kuno…. dan di sanalah ia menemukan anak laki-laki tersebut: **CHINMI**, yang tinggal bersama kakak perempuan satu-satunya, **Mei Lin**, dan monyetnya yang setia, **Go Kong**. Dimulailah perjalanan Chinmi menuju Kuil Dairin mengikuti Pak Tua dengan didampingi Go Kong…..

Bahkan dalam perjalanannya yang pertama setelah meninggalkan kampung halamannya itu, Chinmi sudah harus menghadapi beberapa tantangan, antara lain kelompok perampok pimpinan seorang laki-laki yang menguasai jurus "tangan pemotong baja" dan beberapa pendekar yang berpartisipasi dalam suatu pertandingan kung fu. Bukan Chinmi namanya kalau tidak mengatasi berbagai jurus andalan lawan-lawannya.

Setibanya di Kuil Dairin, Chinmi masih harus menghadapi semacam tes masuk sebelum diterima sepenuhnya sebagai murid, yang diajukan oleh sang **Biksu Kepala**, yaitu: membelah bulan jadi dua dalam waktu 3 malam *[do you have any ideas to do that, guys?!]*. Dengan mengamati cara burung walet membelah angin dan menimbulkan riak memanjang di permukaan air, Chinmi menciptakan "jurus membelah angin" untuk menjawab masalah yang diajukan kepadanya itu.

Selanjutnya, Chinmi pun mulai menjalani rutinitas latihan di Kuil Dairin yang mengutamakan keseimbangan lahir dan batin sehingga tidak semata-mata terbatas pada latihan fisik semata. Seni kaligrafi dan meditasi merupakan bagian dari latihan tersebut. Untuk memperingati hari kenaikan Sang Budha, setiap tahun di Kuil Dairin diadakan pertandingan uji coba diantara murid-muridnya. Seorang murid yang bernama **Jin Tan** nampak menunjukkan semangat individual yang tinggi untuk memenangkan pertandingan dan tidak segan-segan menggunakan jurus "tiga sasaran" yang ditujukan ke bagian-bagian vital tubuh lawan. Tapi, kekalahannya di tangan Chinmi membuatnya sadar bahwa dalam mempelajari kung fu, kekuatan bukanlah merupakan satu-satunya hal yang penting, tetapi penghayatan.

Latihan di hutan adalah semacam pelatihan bagi para murid Kuil Dairin untuk menggapai tingkatan kung fu yang lebih tinggi. Beberapa tahapan yang harus dilalui adalah: [1] memanjat pohon, [2] menangkap ikan di sungai, [3] menyeberangi sungai berarus deras, dan [4] keluar dari sebuah gua yang gelap dan tertutup dalam waktu satu malam, dengan kunci: pemusatan mata hati. Chinmi-lah satu-satunya murid yang dapat melewati ketiga tahapan pertama dan kemudian harus menjalani tahapan keempat, yang mengajarkannya untuk melihat bukan hanya melalui mata, tetapi melalui perasaan.

Tahap berikutnya, Chinmi harus pergi menemui seorang pendeta bernama **Tendo**, yang berdiam di Gunung Kenreiho. Pendeta tersebut juga [lagi-lagi] memberikan berbagai latihan berat guna menempa kemampuan fisik dan batin Chinmi…

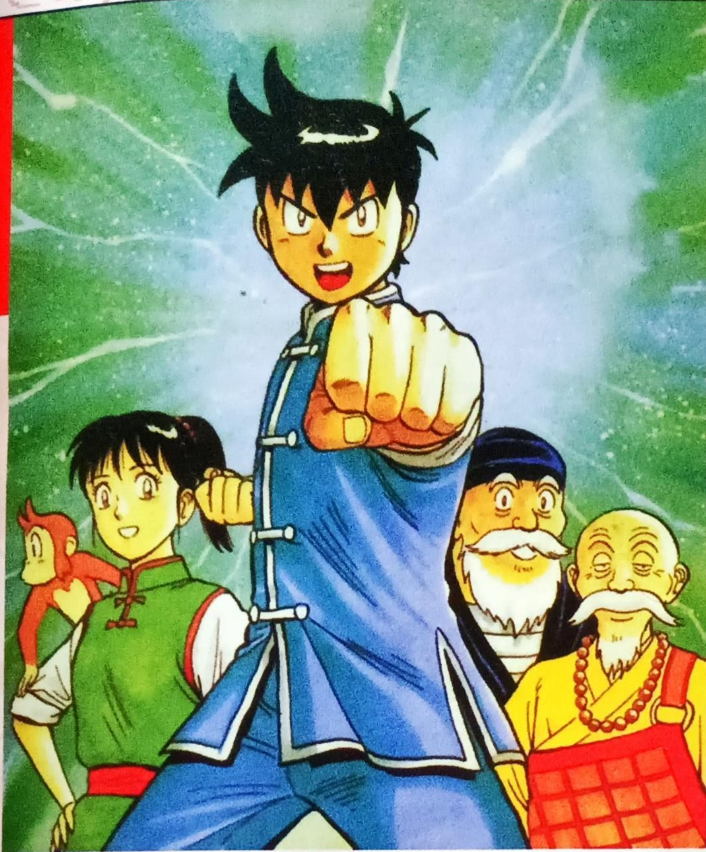
Latihan-latihan berat yang harus dijalani oleh Chinmi tersebut hanyalah merupakan awal dari suatu proses untuk menempa dirinya menjadi seorang pendekar muda yang matang.

Perjalanan dan petualangan Chinmi ini merupakan penempaan diri yang membentuknya menjadi pendekar yang semakin mendekati ramalan sebagai penyempurna kung fu Kuil Dairin. Dalam ajaran kung fu Kuil Dairin, penekanan kepada kebajikan, tenggang rasa dan penerapan dalam menolong sesama adalah prinsip yang selalu dipegang teguh oleh Chinmi.

Mental seorang pendekar yang tidak boleh menyerah dan selalu berusaha menjadi lebih baik dipelajari pertama kali oleh Chinmi dari **Sie Fan**, seorang jago ilmu tongkat/toya yang merupakan murid **Guru Soshu**. Chinmi mendapat kesempatan bertarung dengan Sie Fan setelah berlatih ilmu tongkat dari **Riki**, pendekar buta yang bertarung seperti tidak mempunyai cacad apapun juga. Guru Soshu adalah juga guru Riki, dan perjumpaan ini merupakan tonggak yang penting dalam perjalanan latihan Chinmi.

Setelah dasar-dasar kung fu tertanam dengan baik, Chinmi dikirim oleh Biksu







Kepala kepada **Guru Yosen**, yang mengajarkan hakekat kung fu pertarungan. Kung fu pertarungan adalah kungfu yang dipraktekkan dalam kehidupan nyata dan bukan di dalam arena latihan saja. Kewaspadaan, pemanfaatan kesempatan menyerang yang mungkin hanya datang sekali dalam pertarungan merupakan warisan yang sangat berharga dari Guru Yosen, di samping jurus pamungkas kung fu "peremuk tulang" yang dipelajari Chinmi menjelang meninggalnya Guru Yosen.

Sikap tidak kenal menyerah dan memanfaatkan peluang dari celah sekejap mata inilah yang menyelamatkan Chinmi dari kedahsyatan jurus "pelontar tenaga dalam" yang dimiliki ketua gerombolan perampok Kokuen. Dalam petualangan berikutnya akan semakin sering ditemui kejadian yang memperkuat dasar-dasar kungfu yang dimiliki Chinmi.

Sikap rendah hati dan tidak sombong berkali-kali ditekankan dan kembali diingatkan oleh kejadian-kejadian seperti pertarungan persahabatannya dengan Ryukai, senior Chinmi di kuil Dairin dan terutama perjumpaannya dengan ahli kung fu "satu jari", **Tabib Loe**.

Tantangan terbesar Chinmi adalah keputusan untuk memakai kung fu maut yang membawa kematian dalam menghadapi **Oudow**, bekas murid Kuil Dairin yang memiliki kemampuan jauh di atasnya. Oudow menyandera Biksu Kepala yang sakit dan memaksa Kuil Dairin memeras penduduk. Tantangan yang ditujukan tidak hanya kepada semua murid Kuil Dairin tetapi juga ahli bela diri dari berbagai aliran lain untuk mengalahkannya demi membebaskan Biksu Kepala memakan korban yang tidak sedikit. Kekejaman itulah yang memaksa Chinmi mempelajari jurus maut "dewa petir", walaupun dalam ajaran kuil Dairin kung fu harus dipakai untuk kebaikan dan membunuh adalah pantangan terbesar. Dalam keraguannya, Chinmi menemukan satu hal, bahwa penggunaan kekuatan yang mematikan bukanlah inti masalahnya. Yang lebih penting dari itu adalah 'hati' di balik keputusan itu, apakah ia memang melakukannya untuk kebaikan atau hanya sekedar untuk memuaskan egonya semata. Di sini Chinmi belajar tentang perbedaan antara kung fu yang konstruktif dan yang destruktif.

Bakat kepemimpinan Chinmi pun teruji ketika bersama 7 orang murid pertamanya, ia harus memimpin para penduduk Kota Nazil di daerah perbatasan untuk menghadapi serangan gerombolan pasukan berkuda "Serigala Angin" pimpinan **Genma**, sembari menunggu kedatangan pasukan penolong dari Kuil Dairin dan juga tentara kerajaan. Kejelian Chinmi dalam melihat hal yang harus diprioritaskan, yaitu berperang supaya tidak kalah, bukan untuk memperoleh kemenangan, sebagai taktik untuk mengulur waktu menunggu bala bantuan datang, membuat para penduduk yang tadinya putus asa pun bangkit semangatnya untuk bertahan hidup. Tidak sebatas itu saja, dalam keadaan genting Chinmi masih mengingatkan para penduduk agar tidak terbawa emosi balas dendam karena nyawa manusia berharga dan bahwa mereka berperang untuk melindungi orang-orang yang mereka kasihi. Kehadiran Chinmi kali itu untuk kedua kalinya menarik perhatian seorang jenderal pemimpinan pasukan istana, Owlin, yang secara pribadi mengundangnya datang ke ibukota sebagai tamunya.

Tekken Chinmi diakhiri dengan petualangan Chinmi ke ibukota kerajaan, dimana ia terlibat dalam pertandingan tahunan antarpendekar yang disaksikan oleh sang kaisar sendiri. Kematangan Chinmi di sini diuji pula ketika ia harus mengambil keputusan saat keadaan kritis menyangkut keselamatan jiwa orang-orang yang berarti baginya. Lagi-lagi sifat pantang menyerah dan ketegaran hati untuk menolong orang lain, walaupun harus mengorbankan diri sendiri, membuat Chinmi mampu mengatasi keadaan.

Shin Tekken Chinmi [New Kung Fu Boy]

Kisah ini dimulai dengan dikirimnya Chinmi oleh Bhiksu Ketua ke daerah otonomi Ka Nan di selatan yang makmur sehubungannya dengan terputusnya kontak Kuil Dairin dengan Kuil Korin di sana selama 2 tahun terakhir.

Setibanya di sana, setelah bersusah-payah, barulah Chinmi mengetahui bahwa Kuil Korin telah dihancurkan dan yang tersisa hanyalah anggota-anggota mudanya. Ia sendiri kemudian setuju untuk membantu gerakan melawan kekuasaan tirani **Raja Jirai**, yang berkuasa selama 2 tahun terakhir setelah menggulingkan raja terdahulu. Gerakan tersebut dipimpin oleh seorang gadis bernama **Ho Jun**, puteri raja terdahulu yang lolos dari pembantaian oleh Jirai karena saat kejadian ia telah cukup lama hidup

sebagai rakyat biasa.

Perjuangan tersebut tidaklah mudah karena dibawah Jirai terdapat pula jago-jago kung fu hebat… *and the story is still going on…*

CHARACTERS

Sebagian merupakan para pendekar [baik yang dilengkapi kemampuan fisik maupun yang hanya memiliki hati ksatria], dan yang lainnya adalah mereka yang menggunakan kekuatan untuk memaksakan kehendaknya semata. Semuanya menyumbang peran penting, menjadikan kisah ini sangat menarik dan memberi banyak pelajaran bagi kita.

Chinmi



Keuletan dan keteguhan hati ditambah kecerdasan, kehangatan, dan juga kejahilannya [sayang, dalam episode-episode terakhir, sesuai dengan perkembangan karakternya, Chinmi jadi kurang jahil lagi] membuatnya mampu menjalani dan melewati segala tantangan-tantangan hidup yang dihadapinya. Kelemahannya: suka nyolong-nyolong minum tuak [tapi, setelah bertambah umur, udah nggak tuch].

Go Kong



Monyet peliharaan Chinmi yang satu ini cerdas, nakal, dan setia [mirip dengan karakter tokoh Sun Go Kong/Son Goku dalam Journey To The West, ya]. Kelincahan gerak tubuhnya menjadi inspirasi bagi Chinmi untuk menciptakan kung fu monyet. Go Kong adalah sahabat terdekat Chinmi yang hampir selalu menyertainya dalam setiap petualangan dan pengembaraannya.

Mei Lin



Kakak perempuan Chinmi yang mengelola sebuah tempat makan di kampung halamannya. Kedua orang tuanya telah meninggal dalam usia muda dan sejak saat itu, Mei Lin-lah yang merawat Chinmi. Hubungan kakak-beradik ini sangat akur walaupun Mei Lin sering juga mengomeli Chinmi yang doyan minum tuak, padahal masih belum cukup umur.

Eikan



Cowok yang satu ini memiliki keberanian yang luar biasa. Bayangin aza, biarpun nggak bisa kung fu, dia masih membantu Chinmi yang terancam akibat serangan dadakan dari 4 orang berpakaian hitam dalam perjalanan ke ibukota. Eikan ini ternyata sudah kenal dengan Mei Lin dan bahkan naksir kakak Chinmi yang cantik itu. Pertemuannya dengan Chinmi membuatnya berani mengajukan lamaran kepada Mei Lin dan… diterima tidak hanya oleh si gadis, tapi juga oleh Chinmi.

Jin Tan



Sifatnya tidak mau kalah dan ingin jadi yang terunggul. Pada mulanya ia tidak menyukai Chinmi yang dianggap sebagai saingan berat dalam pertandingan uji coba diantara murid-murid Kuil Dairin. Tetapi, setelah dikalahkan oleh Chinmi di final pertandingan tersebut, ia menyadari apa tujuan mempelajari kung fu sesungguhnya, dan kemudian menjadi salah seorang sahabat dekat Chinmi.



Bikei



Penampilan fisiknya yang sangat buruk membuatnya harus mengalami hinaan dan pelecehan sepanjang hidupnya. Bahkan keinginannya untuk belajar kung fu ditolah oleh banyak perguruan kung fu sehingga menimbulkan dendamnya kepada para pendekar. Berkat keuletannya, secara otodidak ia mampu menguasai kung fu "katak" yang diciptakannya sesuai bentuk tubuhnya yang khas. Chinmi-lah yang pertama kali memandangnya sebagai sesama manusia yang sederajat dan kemudian menganjurkannya untuk memulai segalanya dari awal di Kuil Dairin. Bersama Jintan, Bikei menjadi sahabat-sahabat terdekat Chinmi di Kuil Dairin, and mereka paling suka meledek Chinmi soal Yan, hanya saja yang bersangkutan cenderung cuek. So, mereka sendiri tuch yang reseh.

Pak Tua



Salah seorang petinggi Kuil Dairin pusat yang ditugaskan untuk mencari Chinmi. Sesuai dengan jurus andalannya, yaitu kung fu dewa mabuk, Pak Tua ini gemar minum tuak. Boleh dikata, dalam kesehariannya Pak Tua ini boleh dibilang banyak bertindak sebagai tangan kanan sang Biksu Kepala.

Biksu Kepala



Sepanjang kisah, belum pernah ditunjukkan Pendeta Kepala ini mengeluarkan kemampuan kung fu-nya yang sesungguhnya untuk bertarung. Tapi, beberapa kali dalam keadaan kepepet, ia memberikan petunjuk dan trik yang jitu kepada Chinmi untuk menghadapi lawan-lawannya.

Ryukai



Senior Chinmi di Kuil Dairin ini seorang pendekar handal yang telah matang ditempa oleh berbagai latihan dan pengalaman. Ia-lah orang pertama yang mengingatkan Chinmi bahwa kesombongan hanya akan membawa kehancuran. Darinya Chinmi banyak belajar, tak hanya dalam kung fu, tapi juga sebagai seorang pendekar dan manusia.

Riki



Senior Chinmi yang satu ini buta sejak lahir tetapi kehandalannya tidak kalah dari orang-orang yang dapat melihat secara normal. Riki-lah guru Chinmi dalam ilmu tongkat, yang juga menjadi andalannya.

Guru Soshu



Pendeta tua yang gemar berkelana ini adalah seorang ahli dalam kung fu tongkat dan menjadi guru Riki. Sesuai dengan wataknya yang keras, ia mendidik murid-muridnya dengan keras pula.

Sie Fan



Murid terakhir Guru Soshu ini menjadi saingan terberat Chinmi. Tak hanya seumur, tapi juga memiliki kemampuan kung fu, terutama dalam ilmu tongkat, yang seimbang dibanding dengan Chinmi. Di pertandingan tahunan antarpendekar yang diselenggarakan di ibukota dan disaksikan secara langsung oleh kaisar, Sie Fan yang telah mengalami cuci otak dan diprogram untuk membunuh sang kaisar sekali lagi menjadi lawan terberat Chinmi. Untuk mengalahkan Sie Fan sekaligus menyadarkannya Chinmi nyaris menjadi korban kehebatan ilmu "tongkat terpilin"-nya.

Guru Yosen



Ahli kung fu hebat yang mampu menguasai kung fu "peremuk tulang" dan jurus pamungkas andalan Kuil Dairin "dewa petir". Kepadanyalah Chinmi dikirimkan oleh Pendeta Kepala dan Pak Tua. Pengurus Kuil Thorin yang cuek, slebor, dan doyan banget minum arak ini memiliki masa lalu kelam karena ia-lah orang pertama yang membuka rahasia kehebatan jurus "dewa petir". Ia menggunakan kematiannya sebagai motivasi bagi Chinmi untuk menguasai kung fu "peremuk tulang".

Yan



Cewek sahabat Chinmi ini hanya hidup berdua dengan kakeknya, semenjak kedua orang tuanya meninggal ketika ia masih kecil.

Tabib Loe



Walaupun penampilannya biasa-biasa saja, tabib yang satu ini sama sekali tak dapat dianggap remeh karena ia mampu menjatuhkan lawan-lawannya yang bertenaga lebih besar dengan kung fu "satu jari"-nya. Ia memberikan pelajaran berat kepada Chinmi sebelum mengajarkan penguasaan kung fu "satu jari" yang secara prinsip bertentangan dengan kung fu "peremuk tulang".

Oudow



Mantan murid Kuil Dairin yang murtad ini merupakan salah satu lawan individual terberat yang pernah dihadapi oleh Chinmi. Bahkan dalam penguasaan ilmu tenaga dalam sejati, tanpa jurus "dewa petir", kemampuan Chinmi masih berada dibawahnya. Oudow juga pernah belajar kepada Guru Yosen, tapi yang bersangkutan tidak mengajarkan satu jurus kung fu pun karena dalam pengamatan Guru Yosen Oudow hanya memiliki kemampuan [yaitu mata pedang yang bila diasah akan menjadi tajam] tapi tidak memiliki hati [yaitu gagang yang memegang pedang itu]. Dengan keuletan dan kecerdasannya [dalam hal ini ia tidak berada dibawah Chinmi], Oudow mampu menguasai sendiri kung fu "peremuk tulang". Ia nyaris kehilangan jiwa akibat jurus "dewa petir" yang dilontarkan oleh Chinmi, tapi nyawanya terselamatkan setelah Biksu Ketua turun tangan menolongnya. Pengalaman diantara hidup dan mati itulah yang kemudian menyadarkan Oudow.



Genma



Pemimpin gerombolan Serigala Angin, yaitu kelompok masyarakat berkuda, ini bercita-cita untuk menaklukan negeri Cina dan mendirikan negara sendiri. Dalam peperangan Genma seorang yang kejam karena ia tidak hanya mengalahkan tapi juga membantai para penduduk sipil. Baginya nyawa manusia sama sekali tidak berharga. Bahkan terhadap anak buah yang telah mengabdi kepadanya selama bertahun-tahun ia tega membunuhnya dengan tangan sendiri setelah dianggap tidak berguna.

Giou



Murid yang terusir dari Perguruan Fushin ini semula beranggapan bahwa kekalahan dinilai dari berapa sakit pukulan yang diterima dari lawannya. Kesukaannya dalam menganiaya lawan-lawannya membuahkan dendam yang berakibat pemotongan kaki dan tangannya. Mengandalkan kaki dan tangan yang tersisa ia kemudian menciptakan kung fu "tongkat melengkung" dan kembali ke perguruannya, bertepatan dengan kehadiran Chinmi di sana. Kekalahannya dari Chinmi serta sikap pemuda itu yang tidak mendendam kepadanya walaupun telah mengalami siksaan hebat membuatnya menyadari bahwa kekalahan dirasakan oleh hati, bukan fisik.

Ho Jun



Pemimpin gerakan perlawanan terhadap Raja Jirai ini sesungguhnya adalah puteri tunggal raja terdahulu yang digulingkan. Cewek yang tegar ini menanggap bahwa ia memikul tanggung jawab utama dalam gerakan tersebut. Kemampuan kung fu-nya tidak kalah dari laki-laki. Semula ia tidak begitu gampang mempercayai kemampuan Chinmi yang dikatakan oleh kawan seperjuangannya sebagai "sama dengan 100 orang". Tapi, belakangan, ia menyaksikan sendiri kehebatan Chinmi.

Jirai



Raja Ka Nan yang baru ini memerintah dengan tirani. Selain melarang bela diri dan senjata tajam di wilayahnya, ia juga menyebarkan teror ketakutan diantara para penduduk melalui tentara kerajaannya yang dipimpin oleh Jenderal Boru. Ia memeras tenaga para penduduk secara paksa siang dan malam untuk membuat senjata mematikan, yaitu meriam, yang akan dijualnya kepada pembeli yang bersedia membayar tinggi.

OTHERS

Selain serial manga-nya yang sampai saat ini masih berlangsung, yaitu Shin Tekken Chinmi, Kung Fu Boy juga dapat dinikmati dalam bentuk *TV series*. Selain itu, terlepas dari serial utamanya, masih ada pula satu volume Tekken Chinmi Gaiden, yang mengambil setting semasa Chinmi belum bergabung dengan Kuil Dairin. Di sini dikisahkan bagaimana Chinmi kecil pernah bertemu dengan Guru Yosen, jauh sebelum Chinmi mengenal Kuil Dairin. Rasanya menyenangkan membaca bagian ini, karena kita kembali 'diperkenalkan' dengan Chinmi yang jail dan lincah.

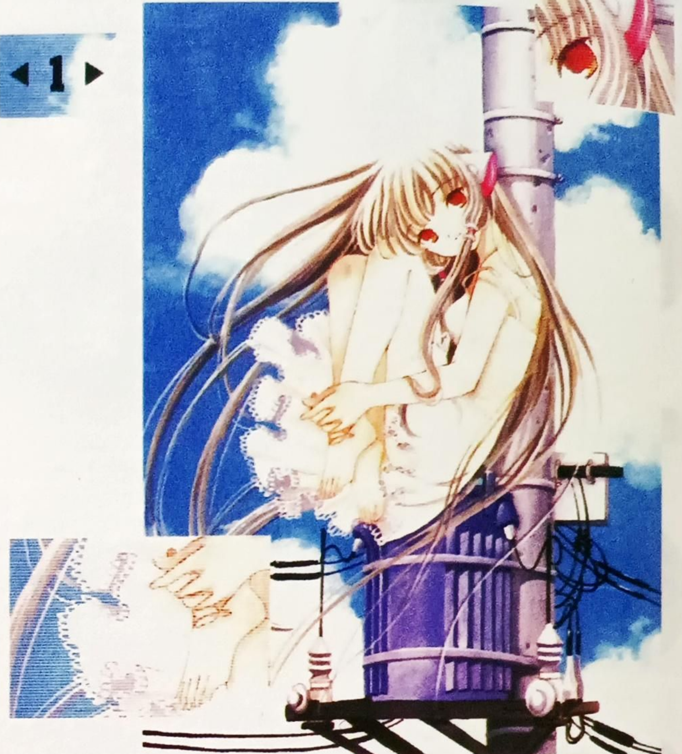
JUST A THOUGHT

Pengembangan diri hanya dapat diraih dengan cara menghadapi semua tantangan dan kesulitan, bukan justru melarikan diri darinya. Hal inilah yang dapat kita pelajari dari jagoan muda kita, Chinmi. Tentu saja hal itu tak semudah diucapkan, karena dalam prosesnya kita melihat betapa Chinmi banyak mengalami masalah. Ia juga bertemu banyak orang, sebagian menjadi kawan karibnya atau teman berbagi petualangan, sedangkan yang lain menjadi musuh dan saingannya. Semua karakter itu dengan cara yang berbeda menyumbangkan pelajaran bagi dirinya. Dan pelajaran yang paling sulit yang harus dilaluinya adalah saat ia harus menaklukan dirinya sendiri, sesuatu yang selalu mendatangkan 'rasa' sakit yang dalam. Namun, hanya dengan cara itulah justru akan membuat kita bisa tetap bertumbuh sebagai seorang pribadi yang utuh dan dewasa.

ちょびっツ
Chobits

CLAMP

◀ 1 ▶



Setelah Card Captor Sakura berakhir, maka CLAMP kembali menggebrak dunia dengan salah satu serial terbaru mereka, yaitu **Chobits**. Serial yang diterbitkan secara mingguan di majalah kaum shounen terbitan **Kodansha**, **Young Magazine**, ini masih ditangani secara langsung oleh **Nanase Ohkawa** sebagai penulis naskah, dan **Mokona Apapa** sebagai ilustrator utama.

Jika membaca manga ini, mungkin kalian akan bingung melihat *artwork* Mokona dalam Chobits yang berbeda jauh dengan X maupun Card Captor Sakura. Memang *artwork* Chobits lebih mendekati gaya Angelic Layer, karena memang kedua serial ini ditargetkan bagi para kaum cowok.

Setting Chobits adalah di sebuah masa di mana hampir semua orang telah menggunakan *persocon* alias *personal computer* alias komputer dengan bentuk manusia. Tokoh utama Chobits adalah seorang cowok berusia 19 tahun bernama **Motosuwa Hideki**. Hideki bekerja part-time di sebuah restoran bernama **Izayaka Yorokonde** [artinya **Happy Tavern**]. Pada suatu hari, cowok yang baru pulang dari kerja ini menemukan sesosok gadis yang tergeletak tak sadarkan diri... di sebuah tempat pembuangan sampah. Hideki yang sudah panik setengah mati karena menyangka sosok itu adalah korban pembunuhan, menjadi kegirangan begitu ia menyadari bahwa gadis itu adalah sebuah persocon [hal ini bisa dilihat dari bentuk telinganya].

Akhirnya Hideki yang memang sedang sangat menginginkan sebuah persocon, membawa gadis itu pulang ke apartemennya. Dia tinggal sendirian, dan saat ini Hideki sedang berusaha untuk lulus ujian masuk universitas [mirip-mirip Keitarou-nya Love Hina juga nih!]. Ada kejadian kocak yang juga *ecchi* waktu Hideki sedang mencari mana tombol *switch on* persocon yang ia bawa pulang itu lho!

Sayangnya, persocon itu tidak bisa mengucapkan kata lain selain 'Chii', sehingga Hideki akhirnya memutuskan untuk memberinya nama **Chii** juga. Chii yang sangat polos dan naif ini dapat membuat Hideki berdebar-debar ketika ia sedang membolak-balik koleksi majalah porno yang dimiliki Hideki [slurp! ^.^]. Hideki pun berusaha untuk mengetahui kapasitas apa yang dimiliki oleh Chii, sebagaimana layaknya komputer. Sekali lagi sayangnya, Chii tidak memiliki data apapun dalam memorinya, dan bahkan tidak memiliki *operating system* [OS}apapun! Nah lho... padahal, persocon seharusnya tidak bisa bergerak bila tidak memiliki OS!

Hideki minta bantuan teman di tempat lesnya, **Shinbo**, untuk mengecek apa yang salah dengan Chii. Shinbo menggunakan persocon mininya yang diberi nama **Sumomo**, tetapi ketika dihubungkan dengan Chii, Sumomo nge-hang! Shinbo yang sangat kesal, akhirnya memberikan sebuah nama dan alamat kepada Hideki, dan menyuruhnya untuk mambawa Chii ke alamat tersebut.

Mereka berdua pergi ke sebuah rumah besar dan menemui orang yang ahli tentang persocon, bernama **Kokubunji Minoru**... yang ternyata adalah seorang anak SMP kelas I, dan membuat Hideki nyaris pingsan. Minoru mencoba untuk memeriksa Chii dengan menggunakan 4 persocon yang ia miliki, dan semuanya nge-hang! Sebuah persocon spesial bernama **Yuzuki** meminta izin kepada Minoru untuk menghubungkan dirinya dengan Chii. Minoru dengan berat hati pun mengiJinkan persocon ciptaannya itu. Tetapi Yuzuki pun gagal, dan sebagian datanya bahkan lenyap karena percobaan tersebut!

Minoru mengatakan bahwa Chii kemungkinan adalah sebuah '*Chobits*', yaitu persocon legendaris yang dapat memiliki kemauan sendiri, tidak seperti persocon yang lain. Tetapi, ia juga menyatakan bahwa 'Chobits' tersebut kemungkinan besar hanyalah cerita bohong belaka.

Ketika mereka akan pulang, Minoru menyuruh Hideki untuk memberikan nomor teleponnya kepada Yuzuki, supaya ia dapat menghubungi Hideki bila ada informasi mengenai Chii. Tanpa disengaja, Chii juga menyimpan nomor telepon itu ke dalam memorinya, dan diketahui bahwa Chii dapat belajar hal-hal baru. Sehingga Hideki dapat mengajarkan macam-macam hal kepada Chii sesuai keinginannya.

Sebelum mereka berpisah, Minoru memberikan peringatan kepada Hideki, supaya ia jangan jatuh cinta kepada persocon-nya, tak peduli secantik atau semanis apapun dia.

Hideki dengan sabar mengajarkan Chii berbagai hal baru, mulai dari namanya sendiri, lalu cara mengantarkan Hideki pergi dan menyambutnya pulang, lalu cara berterima kasih dan macam-macam lagi. Sungguh manis melihat perhatian Hideki kepada Chii!

Karena ini baru volume 1, maka belum banyak yang terungkap dalam cerita ini. Namun apakah Chii bukan persocon biasa? Itu sudah jelas! Tetapi apakah Chii adalah persocon dalam legenda, 'Chobits' tersebut? Kamu harus tunggu CLAMP mengungkapkan rahasianya!

Chobits dapat dikategorikan sebagai manga yang lumayan *ecchi*, tapi juga kocak. Ini artinya memang manga ini dibuat bukan untuk konsumsi anak-anak. Sebagian orang berpendapat, sekilas ceritanya mirip dengan Hand Maid May lho! Yang jelas, buat kamu-kamu yang cape' menghadapi segala *shounen-ai*, *shoujo-ai* dan atmosfer *angsty* dalam karya-karya CLAMP yang lain, Chobits bisa kamu coba untuk koleksi. Dan kalau kamu beruntung, kamu bisa mendapatkan versi manga-nya yang *limited edition*, dengan ada bonus *mouse pad* bergambar Chii! Apa lagi yang kamu tunggu? *Chii*! ●



BEST MANGA IN JAPAN ON THE MILLENIUM YEAR

Seperti yang udah kita kasih tau di edisi sebelumnya, JUNON edisi 1 bulan Jan 2K1 membuat angket manga yang paling disuka pada 500 orang pembacanya dari 2 kategori; *shoujo manga* [komik untuk cewek] dan *dansei/shounen manga* [komik untuk cowok] yang paling disukai di Jepang sekarang ini. Di edisi kali ini, kita kasih tau best 20 dansei/shounen manga yang berhasil masuk sebagai manga yang difavoritin. Namun seperti di edisi sebelumnya, kita tulis 5 judul aja. OK?! *Mou ichidou….oboete ne*, ini hasil survey di Jepang loh ya.

SUKI NA DANSEI MANGA

1

Slam Dunk
Inoue Yuuhiko
135 suara



2

Meitantei Conan
Aoyama Gosho
116 suara



3

ONE PIECE
Oda Sakaichirou
88 suara



4

Great Teacher Onizuka [GTO]
Fujisawa Tooru
61 suara



5

Kindaichi Shounen no Jikenbo
Satou Fumiya/Kanari Yosaburou
57 suara



イスは「次元牢」へと封印され、

Bahan didapat dari JUNON



By: Lady Tengu

Tau 'rumah' produksi anime Toei Animation?! Yup, gak salah tebakan kamu. Production house yang satu ini emang udah banyak dikenal kalangan anime-otaku dengan anime produksinya yang udah mencapai lebih dari 60 judul sejak 1962. Suatu jumlah angka yang hebat, apalagi banyak anime yg dikeluarkannya menjadi anime yang terkenal di seluruh dunia. Sebut aja ***Sailor Moon series***, ***Digimon Adventure***, ***Dragon Ball Series***, ***Kindaichi Shounen no Jikenbo***, dan yang sekarang lagi beken; ***Ojamajo Doremi***. Kini ada satu lagi anime satu 'angkatan' dengan ***Denshin Mamotte Shugogetten*** yang kelihatannya bisa 'menarik' buat dilirik para pecinta anime. ***MUSHRAMBO*** [baca dg *English spell*: **Masrambo**] dibuat oleh Toodo Izumi dan diputar di TV Asahi [***Combattler V***, ***Esper Mami***] sejak 5 Oktober 2000 setiap hari Sabtu pukul 6.28 malam waktu setempat. Anime bergenre petualangan dan agak 'berbau' science fiction ini disutradarai Ueno Ken yang dibantu produser Imazawa Tetsuo, penulis naskah Nonaka Yukihito, dan staff handal lainnya.

MUSHRAMBO

MUS

Kisahnya terjadi di masa depan yang jauh banget! Beberapa ilmuwan yang ingin memajukan penyelesaian proyek gerne mereka [plasma pembawa sifat] dengan menciptakan sekelompok manusia baru berkekuatan hebat dan dinamakan *Matrikser*. Matrikser ini punya kemampuan khas dan bertugas melayani manusia. Namun suatu hari, terjadi perang antara manusia dan kaum Matrikser. Manusia berusaha melawan dengan kekuatan mereka sendiri, tapi akibatnya keadaan bumi mati untuk sementara. 300 tahun berlalu, keadaan dunia telah rusak dan kaum Matrikser berkuasa penuh. Di saat itu, di suatu tempat, seorang gadis bangkit dari tidur panjangnya sebagai satu-satunya manusia asli yang masih ada. Cewek bernama Yakumo ini mendapat pesan alm. ayahnya yg berbunyi "*SENTA- Ni Mukae*" [Menuju Center] yg ditemukannya dalam alat milik ayahnya. Center adalah kunci kehidupan manusia yang disebutkan dalam legenda bumi yang harus direbut Yakumo agar dapat menormalkan kembali keadaan. Setelah mengetahui letak Center di suatu daerah di Barat, Yakumo memulai perjalanannya. Di tengah perjalanan di daerah gurun, Yakumo bertemu seorang cowok matrikser yang masih bocah bernama **Mushra**. Sebagai matrikser, Mushra seharusnya membunuh Yakumo yang manusia. Tapi Mushra ini malah ikut membantu Yakumo mencari Center. Di lain pihak, penguasa matrikser yang jahat mengetahui keberadaan Yakumo dan mengutus beberapa pengejar untuk membunuhnya. Mushra berusaha melindungi Yakumo dengan kekuatannya sebagai matrikser. Ya, seperti matrikser lain, Mushra ini punya kemampuan khusus yaitu bisa berubah wujud menjadi sosok lain yang lebih kuat dari sosok aslinya! Mushra berubah menjadi **Mushrambo**, sosok pemuda dewasa yang sangat kuat. Selanjutnya, Yakumo dan Mushra bertemu 2 matrikser yang ikut bergabung dan melindungi Yakumo; **Sago** yang sosoknya mirip Mushra, dan **Kutaru**, kucing raksasa yang bisa berbicara. Gimana akhir petualangan mereka? Semoga aja rasa penasaran ini cepet bisa hilang dengan masuknya anime **Mushrambo** ke sini.....*demo itsu*?!

YAKUMO

Sang *heroine* anime ini. Demi menyelamatkan umat manusia, gadis ini pergi ke Barat mencari Center. Meski lebih sering dilindungi Mushra cs,



Yakumo ini gadis kuat dan pintar yang pantang menyerah [seiyuu Minaguchi Yuuko].

MUSHRAMBO
Bersama Sago dan Kutaru, Mushrambo melindungi Yakumo dari matrikser jahat lainnya yang merintangi perjalanan mereka. Sosoknya yang ganteng dan cool ini sering bikin Yakumo deg-deg ^^. Mushrambo bisa berubah lagi menjadi matrikser lebih kuat; Hyper Mushra dan Super Hyper Mushra. [Seiyuu Takayama Minami]

MUSHRA
Sosok bocah dari Mushrambo yang ditemui Yakumo pertama kali. Hanya dalam sosok ini, ia bisa mengendalikan Hyper Mode, kendaraan yang dipakai Yakumo cs untuk pergi ke Barat. Berbeda dengan sosok dewasanya, Mushra ini lebih cerewet dan bandel seperti bocah pada umumnya. [Seiyuu Takayama Minami].

SAGO
Matrikser kedua yang bergabung dengan rombongan Yakumo. Seperti Mushra, sosok bocahnya bisa berubah wujud menjadi Hyper Sago dan Super Hyper Sago yang lebih dewasa. [Seiyuu: Kawazu Yasuhiko]

KUTARU
Matrikser berwujud kucing gede dan gendut yang punya kekuatan hebat dan lincah. Ia berubah wujud menjadi Hyper Kutaru dan Super Hyper Kutaru yang berwujud manusia singa untuk melindungi Yakumo. [Seiyuu: Tatsuta Naoki].

Bahan dari Animage



SHIN KAITEI

Kombinasi unsur sejarah dan fantasi yang menarik

By: Tengu Lady

Salah satu daya tarik dari anime Jepang ialah kenyataan bahwa setiap ide cerita anime yang diciptakan itu rata-rata diambil dari legenda dan *folkstory*. Bahkan latar kisah sejarah pun diambil sebagai referensi, tentu aja dengan beberapa unsur khayalan yang diambil dari sumber aslinya yaitu buku! Salah satunya, **"Shin Kaitei Gunkan"** yg cukup mampu menarik perhatian pecinta anime. Dengan gaya pembuatan hebat dan arahan serius dari para staffnya, anime satu ini patut diacungi jempol, apalagi mampu bersaing di tengah maraknya anime mecha robot pada tahun pembuatannya!

How about the history?

"Shin Kaitei Gunkan" [lebih beken dengan judul **"Super Atragon"** di luar Jepang] dibuat berdasarkan novel "Kaitei Gunkan" karya Oshikawa Shunro yang dibuat di jaman Meiji [th 1899] dan dipublikasikan majalah bulanan Shonen Ace oleh Eijima Yuusuke. Oleh Kaitei Gunkan Seisaku linkai [Kaitei Gunkan Production Comitte] yang dibantu Tōho Production, Kadokawa Shō ten, Bandai Visual, dan King Records; anime dengan genre action, perang, fantasi, mecha, aliens, dan science fiction ini dirilis tahun 1995-1996 dengan 2 versi; OVA dan The Movienya. Tapi sebenarnya, versi The Movie-nya sendiri merupakan gabungan dari 2 episode OVA versionnya [**'Zero Hour To Extinction'** dan **'Ocean Remembrance'**] yg dijadikan satu kisah. Kenapa nggak dibuat versi TV-nya, nggak ada yang tau pasti. Anime ini ditangani 3 produser; Murata Yuuichi, Takanashi Minoru, dan Yokoyama Kazuo; dengan design chara Yasuhiko Yoshikazu, mecha design Kobayashi Makoto, scripter Kishima Nobuaki, plus 2 sutradara: Katayama Kazuyoshi [OVA 1]+Fukuda Mitsuo [OVA 2]. Anime ini makin menggugah perhatian anime-otaku dengan musiknya yang bernuansa musik orkestra nan 'megah' yang digubah oleh Amano Masamichi yang sekaligus menjadi konduktor dari 2 orkestra kondang yang ikut mendukung; Philharmonic Orchestra dan Poland National Warsaw.

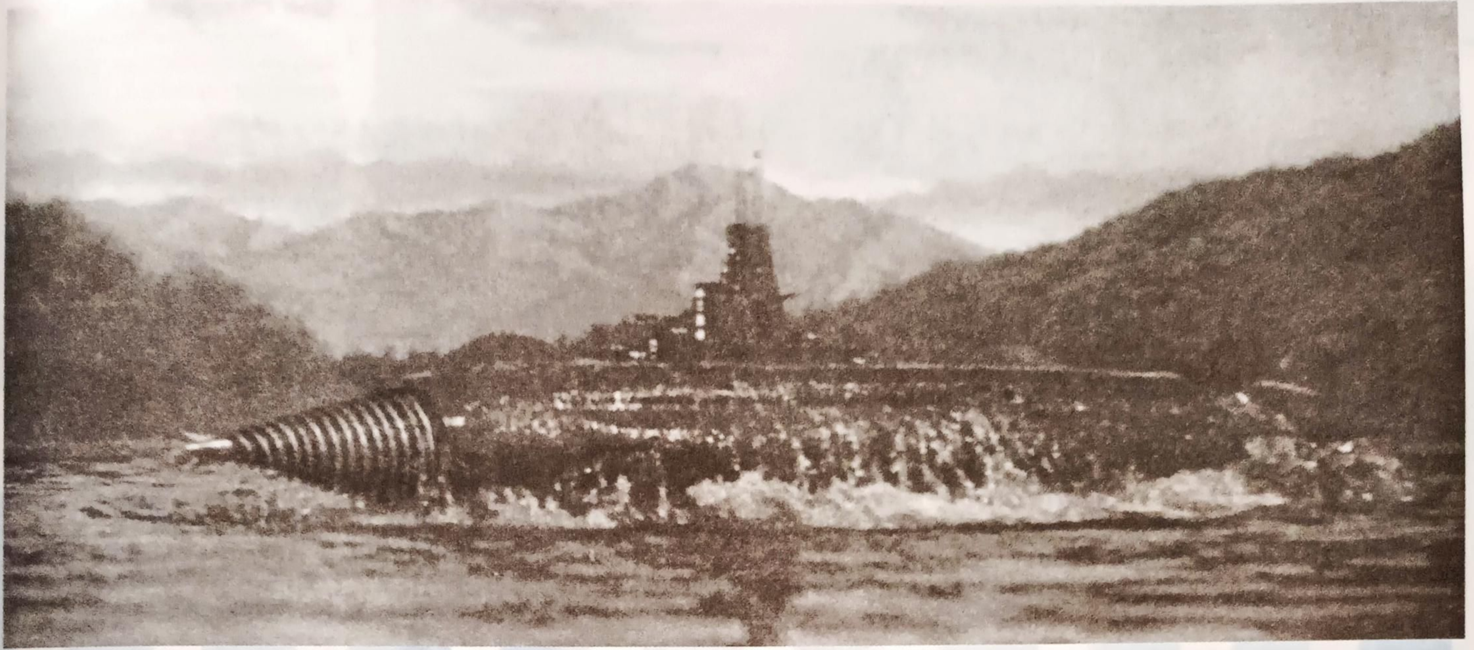
Masih di tahun 1995, **"Shin Kaitei Gunkan"** dibeli oleh A.D.V [juga mendapat hak siar anime **"Blue Seed"** dan **"Bakuretsu Hunter"**] untuk diputar di Amerika dengan mengubah judulnya menjadi **Super Atragon**. Sebenarnya pergantian judulnya sendiri sempat ditentang oleh pembuatnya dan membingungkan para fans, sebab arti dari Shin Kaitei Gunkan adalah 'New Undersea Battleship', dan nama kapal dari anime itu bukanlah Atragon. Tapi toh akhirnya anime-otaku di negara lainnya ngga terlalu memusingkan soal itu alias nerima apa adanya aja deh!

Do you know?

Sebelum dijadikan anime, novel Oshikawa-sensei yang dipublikasi pertama kali oleh Bunbudo itu sebenarnya pernah dibuat Tôho dalam film versi orang benerannya tahun 1963. Dibanding animenya, film yang diberi judul **"Kaitei Gunkan"** ini lebih mengikuti jalan cerita novelnya yang konon memang sebuah 'true story'; sebab model kapal RA sendiri diilhami dari 'Denko-tei' [Thunderbolt Ship], kapal yang dimiliki AL Jepang jaman dulu, dan ide dasarnya diambil dari re-*make* sebuah kapal dari beberapa bagian dan materi apa aja yg bisa digunakan di suatu pulau di daerah Laut Selatan. Kecuali adanya keberadaan kerajaan Mu dan monster naga **Manda** yang menjadi musuh kapal RA, tentu. Ditangani para staf hebat Tōho seperti scripter Sekizawa Shinichi, illustrated story Komatsuzaki Shigeru, sutradara Honda Ishiro, dan komposer Ifukube Akira; ditambah sederet bintang film Jepang jaman dulu; macam Uehara Ken, Sahara Kenji, Fujiyama Yoko, Takashima Tadao, dan Kobayashi Tetsuko; plus ide dasar dari kisah petualangan Kapten Nemo dari **"20.000 Leagues Under The Sea"**-nya Jules Verne, film ini terbilang sukses di mata para pengamat film dunia pada tahun itu dan mampu menyaingi film-film besar karya Tōho sebelumnya, seperti **Godzilla**. Sama seperti animenya, film versi orang ini juga diubah judulnya menjadi **"Atragon"** oleh A.I.R [American International Release] yang membeli dan menyiarkannya di Amrik tahun 1965.

Tell me the story!

Awal cerita dikisahkan terjadi di tahun 1945, tepatnya di akhir masa World War II. Ketika terjadi peristiwa jatuhnya bom atom di Hiroshima oleh Amerika, di saat yang sama sebuah *submarine* super canggih dengan drill emas raksasa di haluannya sedang berlayar di bawah lautan Pasifik. Kapal selam yang disebut *Kyûkeikoku Kaigun Chôjodo Kyusenkan RA-go* [Imperial Japanese Navy Super Ultra Class Battleship RA] milik AL Kerajaan Yamato [nama kerajaan Jepang *baheula*] ini dipimpin oleh 2 perwira muda **Kapten Hyuga Masashi** dan **Commander Kageyama Mitsugu**. Bersama mereka, ada seorang gadis muda berpakaian aneh yang dipanggil **Annette**. Di tengah lautan itu, mereka bertemu dengan *submarine* milik AL USA bernama **Liberty** yang bentuknya mirip dengan RA. Kapten Hyuga tak



menginginkan perang, tapi Liberty lebih dulu menembakkan meriam kapal pada RA. Annete merasakan kehadiran sahabatnya **Avatar** di kapal LIberty yang ternyata menyuruh penembakan itu. Meski kemudian Annette berhasil 'menidurkan' Avatar dengan tenaga dalamnya yang menyebabkan ia sendiri juga tertidur untuk beberapa lama, pertempuran antara RA dan Liberty tak terelakkan lagi. Tapi sebelumnya, sang kapten meminta agar Komandan Kageyama menyelamatkan diri dengan membawa Annette dengan pesawat milik RA. Tujuannya agar nanti Kageyama-lah yang kelak meneruskan keberadaan RA untuk menyelamatkan bumi di masa depan.

Di masa 50 tahun kemudian, diperlihatkan kemunculan sepasukan perwira muda AL Jepang dan Amerika yang tergabung dalam Antartic Investigation Team yang merupakan bagian dari United Nations [UN] Armed Forces di Kutub Selatan. Diantara mereka terdapat **Arisaka Gou**, cucu dari Kapten Hyuuga, bersama pacarnya yang juga perwira AL; **Sugawara Annette** atau Ann, putri angkat direktur Sugawara Group sahabat keluarga Arisaka. Tapi kemudian, seluruh kapal UN dan awak kapalnya dihancurkan kekuatan sinar laser dari sebuah benda hitam misterius di Antartic dan sebuah Gravity Lens; benda seperti gelang merah raksasa yang terbang di angkasa. Gou ditemukan pingsan di laut dan diselamatkan oleh sebuah submarine misterius tersembunyi dalam bongkahan es besar. Dari seorang teknisi bernama **Tachibana Masayoshi** [seiyuu Ootsuka Norio], Gou mengetahui kapal itu bernama RA yang pernah didengarnya dari sejarah. Ia diperkenalkan pada 2 pimpinan kapal; **Kapten Hyuuga Magane** dan **Commander Storner**. Keduanya mengatakan ayahnya yang dulu dikira mati karna hilang waktu Gou berumur 7 tahun ternyata terlibat proyek RA ini tapi meninggal karna kecelakaan di tengah proyek. Namun Gou mengenali sang kapten sebagai ayahnya karna pedang kecil warisan kakeknya. Lalu, kapal RA muncul secara tiba-tiba dari









GUNKAN











bongkahan es dan mengejutkan armada kapal UN yang saat itu sedang mati-matian melawan kekuatan dari benda hitam aneh yang muncul di angkasa dan Gravity Lens. Akhirnya RA bisa menghancurkan semua benda itu. Setelah itu, Gou menyatakan rasa marahnya pada ayahnya karna dulu meninggalkan ibunya dan kini 'membunuh' Ann. Tak disangka, ia kemudian berhadapan dengan Ann yang masih segar bugar dengan memakai pakaian yang dipakai Ann 50 tahun yang lalu. Gou memaksa Ann untuk menceritakan hal yang sebenarnya, tapi Ann tak mau menjelaskannya.

Ketika RA berlabuh di sebuah pulau yg disebut Ogasawara Sugawara Ocean Development Base milik Sugawara Group, Gou bertemu dengan ayah angkat Ann; **Sugawara Naomichi** dan dari dialah Gou mendengar cerita sesungguhnya. Ann adalah seorang agen subterraneans [kaum ras yang hidup jauh di dalam Bumi] yang datang ke permukaan bumi untuk membantu manusia melawan Avatar yang juga seorang agen subterraneans yang ingin memusnahkan seluruh kaum manusia. Awalnya Ann dan Avatar diperintah untuk menyelidiki dan mentes manusia bumi apakah mereka patut dimusnahkan karna mereka cuma saling membunuh dalam perang. Hal ini dikhawatirkan kaum subterraneans dapat menghancurkan ras mereka juga. Untuk itu mereka melakukan final test dg 'menjatuhkan' sebuah benda raksasa berwarna kuning dari angkasa yang ditemukan di kota Ho Ten di Manchuria tahun 1932. Oleh Jepang, benda tersebut dibawa dan dijadikan bahan untuk membuat kapal perang tercanggih yaitu RA yang pertama. Tapi sebelum digunakan untuk perang, Ann muncul di hadapan kakeknya Gou dan juga Sugawara, yang saat itu masih memakai nama aslinya; Kageyama. Ann menceritakan misinya serta meminta agar RA tidak dipakai untuk berperang melainkan untuk melindungi manusia. Avatar mengira Ann mengkhianatinya, sebab ia tetap akan melaksanakan misi dan memutuskan akan mengalahkan segala usaha Ann, serta berusaha sendiri menghancurkan umat manusia dengan menyusun sejenis gelang hitam di orbit bumi dari benda-benda hitam misterius yg muncul di Antartica. Ketika RA hancur dan Ann [juga Avatar] tertidur, Kageyama atau Sugawara berniat untuk bersiap menghadapi bangkitnya Avatar dengan membangun RA kedua secara rahasia. Untuk itu ia membutuhkan bantuan Kapten Hyuuga, maka ayah Gou itu terpaksa me'lenyap'kan dirinya dari keluarganya dan dunia.

Gou menemui Ann yang sedang mandi di laut dan dari gadis itu, ia mengetahui alasan mengapa Ann mengkhianati Avatar. Walo berperang, Ann menemukan kebaikan hati manusia dan sesuatu yang selama ini belum pernah ia ketahui yang ia pelajari dari Kapten Masashi, Kageyama, dan keluarga Arisaka [juga Gou], yaitu cinta. Maka ia harus dapat meyakinkan Avatar hanya dengan satu cara; berperang! Ann juga mengemukakan alasan kenapa ia tak mau menceritakan hal yang sebenarnya pada Gou, hal itu disebabkan Ann takut ditinggalkan Gou yang amat dicintainya yang mungkin akan membencinya setelah tahu siapa dirinya. Namun, meski Ann tak mau Gou terlibat, Gou memutuskan akan ikut berperang bersama Ann demi kemanusiaan. Juga demi Ann yang masih ia cintai seperti apa adanya.

Masalah mulai timbul saat datangnya pasukan kapal AL UN yang dipimpin **Bogart** [seiyuu Ichijou Kazuya]; Vice Admiral UN Armed Forces; ke pulau milik Sugawara Group. Kemunculan RA telah membuat kepanikan di pihak UN dan kini mereka meminta agar Sugawara menyerahkan RA kepada UN sebagai kapal yang harus disita. Sugawara alias Kageyama mengungkapkan RA adalah miliknya pribadi dan bukan milik negara manapun. Tapi gara-gara campur tangan kekuatan Avatar yang menembakkan meriam ke kapal Bogart yg kemudian menyangka pihak Sugawaralah yang berbuat, maka Bogart pun balas menyerang base Sugawara di pulau itu. Di saat yang sama, Ann pun sedang menghadapi Avatar dan berusaha menjelaskan alasannya melindungi manusia. Tapi Avatar sudah tak percaya lagi, maka terjadilah pertempuran seru antara kapal RA dan kapal Liberty yang ternyata dulu 'disimpan' Avatar agar dapat memusnahkan RA. Armada AL UN hanya menyaksikan dari jauh setelah tahu yang sebenarnya. Apakah usaha Ann, Gou, dan lainnya berhasil menyelamatkan manusia bumi dari serangan Avatar? *Jibun de mitsukete ne.....* ^.^

The cast are...

Arisaka Gou

Sang tokoh utama cowok. Gou adalah seorang perwira muda AL Jepang yang juga jago mengendarai pesawat. Ia senang berlayar, seperti ayah dan kakeknya. Dia kehilangan ayahnya waktu berumur 7 tahun dan ditinggal mati ibunya saat ia 10 tahun. Ia mulai berhadapan dengan kekuatan Avatar ketika ia bersama kekasihnya Ann dan teman-temannya ikut bergabung dengan kesatuan militer UN menyelidiki Antartic. Hatinya sedih saat dia tahu bahwa hanya dia sendiri yang tak tahu tentang ayahnya terpaksa menghilang. Namun kemudian ia bisa menerima kenyataannya dan ikut bertempur melawan Avatar setelah Ann menceritakan segalanya. Oleh sebab itu, hatinya pun tak berubah meski ia tahu siapa Ann sesungguhnya.

Seiyuu: **Seki Tomokazu** [M]
Lahir: 8 Sept di Tokyo
Peran lain: **Len Fuuma** [Shadow Skill], **Takahashi Keisuke** [Initial D], **Hidaka Ken** [Weiß Kreuz]

Annette

Tokoh utama ceweknya. Annette atau Ann menjalin hubungan dengan Gou yang merupakan cucu dari teman dekat ayah angkatnya; Sugawara Naomichi. Namun sebenarnya, Ann ini adalah agen subterraneans yang muncul 50 tahun yang lalu untuk membantu Hyuuga Masashi [kakeknya Gou], kapten muda yang memimpin kapal RA pertama, melawan sahabatnya Avatar yang ingin menghancurkan manusia. Ann tertidur selama 50 tahun karna kekuatan fisik yang digunakannya untuk melumpuhkan Avatar dan bangun kembali untuk menghalangi Avatar yang masih memiliki niat yang sama. Saat bertemu Gou, sosoknya masih tetap seperti remaja seusia Gou sebab







ARISAKA GOU



ANNETTE



AVATAR



HYUGA MAGANE

kaum subterraneas memang kaum yang bisa hidup awet muda. Ann mencintai Gou, maka ia tak berani mengatakan siapa dia sebenarnya pada Gou.
Seiyuu: **Iwao Junko** [F]
Lahir: 18 Feb '70 di Beppu
Peran lain: **Mimai Tokiko/Key** [Key The Metal Idol], **Kurusugawa Serika** [To Heart], **Sanae** [Captain Tsubasa J]

Avatar

Agen subterraneans yang juga sahabat masa kecil Annette. Berbeda dengan Annette, Avatar ingin memusnahkan umat manusia yang dirasanya lebih banyak berperang [meski keputusannya ini diragukan Annette telah disetujui dewan yang mengutus mereka]. Avatar berusaha segala cara untuk mengalahkan Annette, Gou, dan kapal RA. Tapi akhirnya ia berhasil dikalahkan.

Seiyuu: **Inoue Kikuko** [F]
Lahir: 25 Sept '64 di Kanagawa
Peran lain: **Lune Venus** [El Hazard], **Kudo Yukiko** [Clamp Gakuen Tanteidan - eps 4], **Matsumoto Miyuki** [Odaijini]

Captain Hyuga Magane

Ayah kandung Gou yang dinyatakan hilang secara misterius waktu mengadakan ekspedisi ke Antartic dengan kapal Tatsunami saat Gou berumur 7 tahun. Waktu itu ia menggunakan nama keluarga ibunya; Arisaka Magane. Tapi ternyata ia masih hidup dan muncul di hadapan Gou sebagai Kapten Hyuuga Magane [nama keluarga ayahnya] yang terlibat proyek rahasia pembuatan kapal RA kedua yang juga dipimpinnya. Annette, ibunya Shino dan istrinya Satomi mengetahui misi 'harus lenyap'nya ini, kecuali Gou sendiri.

Seiyuu: **Sagawa Tetsuro** [M]
Lahir: 22 Jan '37 di Chiba
Peran lain: **Golgo 13** [Golgo 13]

Commander Kageyama Mitsugu

Pertama kali bertemu dengan Annete di tahun 1945 saat ia masih menjabat sebagai komandan muda kapal RA mendampingi sahabatnya Masashi. Atas perintah Masashi, Mitsugu menyelamatkan diri dari pertempuran agar dapat melindungi Annette yang 'tidur' dan juga Jepang. 50 tahun lamanya, ia mengganti namanya menjadi Sugawara Naomichi yang memimpin Sugawara Group dan mengangkat Annette sebagai putrinya yang sosoknya tetap gadis remaja. Ia jugalah yang memimpin proyek rahasia pembuatan kapal RA agar bisa menghadapi Avatar yang kembali meneruskan usahanya menghancurkan umat manusia, hingga harus 'menghilangkan' Magane demi RA.

Seiyuu Kageyama: **Shiozawa Kaneto** [M]
Hidup: 28 Jan '54 s/d 10 Mei '00
Peran lain: **Larva** [Vampire Princess Miyu], **Prince Demond** [Sailor Moon R], **Big Gold + Sir Violet** [Tatakae! Iczer -1]
Seiyuu Sugawara: **Shimizu Koujirou** [M]
Peran lain: **Ryu** [Street Fighter II The Movie]

Captain Hyuga Masashi

Sama seperti Kageyama, kapten muda ini juga bertemu dengan Annette semasa World War II dan bersama-sama menghalangi usaha Avatar yang dibantu pihak Amerika. Namun karna situasi makin gawat, ia meminta Kageyama lari membawa Annette dan meneruskan perjuangannya melawan Avatar di masa depan. Kapten Hyuuga juga berpesan Kageyama menjaga tunangannya Arisaka Shino yang saat itu sedang mengandung anaknya. Setelah Kageyama pergi, kapal RA hancur bersama-sama dengan Liberty.

Seiyuu: **Matsumoto Yasunori** [M]
Lahir: 7 Feb '60 di Chiba
Peran lain: **Kudo** [Idol Defence Force Hummingbird], **Ichidaiji Toru** [Mainichi ga Nichiyōbi], **Narcist Dandy** [Lamune & 40 Fire]

Commander Storner

Komandan kapal RA kedua yang mendampingi Kapten Hyuuga Magane. Perwira muda asing ini juga ikut membantu usaha Annette dan Sugawara alias Kageyama melawan Avatar yang berkekuatan luar biasa.

Seiyuu: **Inoue Kazuhiko** [M]
Lahir: 26 Maret '54 di Yokohama
Peran lain: **Kusanagi Mamoru** [Blue Seed], **Gilbert** [Luna Varuga], **Collection Hakushaku** [Moncolle Knight]

Are there any merchandise?

Sejauh yang kita ketahui sih, kita belon pernah denger adanya merchandise dari anime yang satu ini, kecuali filmnya sendiri yang dirilis kembali dalam bentuk VHS.

What kind of message do we get?

Kita bisa ngambil hikmah dari anime ini kalo perang itu sebenarnya suatu hal yang sia-sia dan nggak pantas kita lakukan. Buat apa sih perang, kalo di lain pihak kita bisa saling bekerja sama dan hidup damai dengan orang lain?! Itu kan lebih asyik dan bakal nggak ada rasa dendam yang terus berlarut-larut. *Hoka no message*? Belajarlah nerima kesalahan sendiri dengan lapang dada dan jangan suka egois maksain keinginan diri sendiri, 'bo! Pikir kepentingan orang laen juga donk. Di dunia ini kamu nggak hidup sendirian, man! *What else?* Sekali lagi kita diingatkan segala masalah pasti bisa kita pecahkan, betapapun susahnya, kalo kita bisa kerja sama dan kompak abis dengan yang lain. Hal itu bisa kita peroleh kalo kita hidup rukun satu sama lain. Nggak sulit kok kalo kita mau saling berbagi, nggak ada jeleknya kan?! Yang untung kita juga kok. *Shinjite kudasai...* ●

Dōmo arigatō buat Akang Gojie atas pinjaman majalah G-Fan-nya












Bagi penggemar X-nya CLAMP, ada kabar bagus nih. Di Jepang sana, pada tanggal 25 Agustus nanti, **CLAMP** bakal merilis kisah **X** dalam versi **OVA**! Bentuknya berupa VHS, dengan harga sekitar 4000-5000 yen. Sedangkan pada bulan Oktobernya nanti, rencananya kisah X akan nongol di TV Jepang dalam bentuk **TV Series**. Untuk keduanya ini, CLAMP masih sangat merahasiakan alur kisahnya. Yang pasti, CLAMP akan membuat semuanya dengan ending yang berbeda satu sama lain [bahkan juga dengan yang versi manga atau movie-nya]. Mengapa? Biar semua penggemar X tetep bersemangat nonton atau ngoleksi semuanya, kali yach!

Akira Toriyama bakal meluncurkan manga barunya. Kali ini akan dipublikasikan lebih dulu dalam Monthly Jump edisi Juni. Manga ini akan terdiri dari 22 halaman [yomi-kiri]. Walaupun sangat pendek, tapi ini bakal jadi hal yang menarik. Karena biasanya Toriyama lebih suka mempublikasikan karyanya di Weekly Jump, ketimbang Monthly Jump. Apalagi untuk penggemar mangaka ini, pasti udah ngga sabar ingin melihat ide apa yang disampaikannya kali ini, *right?*

Bertepatan dengan dirilisnya DVD anime **Blood The Last Vampire** di Jepang pada bulan April, maka Production I.G. juga mengeluarkan special limited "Blood The Last Vampire Complete Box" pada 25 April lalu dengan harga 11.800 yen. Di dalamnya terdapat 3 disc dalam format wide screen. Disc 1 berisi film versi *telecine*, disc 2 berisi film versi *digital master* [masing-masing berdurasi 48 menit], dan disc 3 berisi berbagai imageborad, script, ilustrasi Katsuya Terada, dan berbagai feature spesial lainnya. Box-nya sendiri khusus dirancang oleh Katsuya sendiri. Selain itu, pada saat bersamaan, **Oshii Mamoru** dan **Hayashi Hiromi** bakal tampil di depan publik untuk meramaikan panel di HMV Shibuya Store. Di sana juga bakal diputar cuplikan karya-karya Mamoru: *Blood, Jin Roh, Avalon* dan *Angel's Egg*. Panel ini hanya dibuka untuk 100 pembeli pertama dari DVD Blood, Angel's Egg, Jin Roh atau Avalon. Mereka semua akan mendapatkan tanda tangan langsung dari Mamoru, sekaligus berbincang-bincang dengannya. Wow, suatu pengalaman yang luar biasa, bukan?

Baru-baru ini, pihak penerbit **Kodansha** telah meluncurkan website dalam bahasa Inggris, yaitu di **www.kodanclub.com**. Di sini, kalian bisa melihat contoh dari manga terbaru, *image gallery*, maupun keterangan lainnya. Nah, dengan demikian, semua penggemar manga dimana pun makin mudah mendapatkan info tentang manga terbaru di Jepang.

Siapa yang ngga tau manga **Offside**? Rasanya mustahil deh, mengingat komik ini pernah dirilis oleh Elex dan sempat beken banget waktu itu. Nah, sekarang karya **Natsuko Heiuchi** ini bakal dibuat versi anime-nya. Rencananya, TV series ini akan diputar di SkyPerfect TV pada Mei mendatang. Untuk proyek ini ditunjuk Seiji Okuda untuk menyutradarainya, dan Arai Yutaka sebagai character designer-nya. Kisahnya sendiri diambil dari manga itu, tentang perjuangan Kumagaya Gorou dalam menghantarkan timnya untuk menjadi juara sepakbola antar pelajar se-Jepang.

Apa yang dikerjakan **Hayashibara Megumi** sekarang? Ternyata ia baru saja membentuk tim vokal dengan kedua rekannya: Kamiya Maki dan Natsu Tomo untuk membawakan *opening theme* dari animasi Power Puff. Mereka menamakan dirinya **Power Puff Souls**, dan membawakan lagu yang berjudul *Cream Puff Shuffle*.

Dalam memperingati rilisnya DVD **Revolutionary Girl Utena: The Movie**, maka pihak Central Park Media mengadakan **Utena Fan Tribute Contest**. Ini terbuka untuk umum, dan bagi yang mau ikutan, kamu tinggal mengirimkan foto cosplay kamu sebagai karakter yang ada di Utena, atau *fan art* Utena hasil karyamu. Semua harus dikirim lewat pos, dan tidak diperkenankan melalui e-mail. Jadi, kalau kamu berminat, masuk aja ke website berikut ini: **www.centralparkmedia.com/utenacontest** Selamat mencoba!

Bulan April lalu, movie ke-5 dan terbaru dari kisah **Mentantei Conan** yang berjudul "Countdown To Heaven" telah rampung dan bakal diputar di bioskop-bioskop di Jepang. Tanggal 9 April kemarin sempat diadakan screening untuk kalangan press di Tokyo. *Theme song* untuk film ini diambil dari single **Kuraki Mai**, yang berjudul *Always*. Rencananya single ini bakal dirilis tanggal 5 Mei ini.

Mangaka **Katsuhiro Otomo** yang beken dengan **Akira**-nya, sekarang kembali menekuni karyanya. Baru-baru ini ia mengeluarkan manga baru [setelah 5 tahun 'cuti'] yang dimuat di Kodansha Weekly Young Magazine. Judulnya adalah **Orbital Era**, yang menurut rencana bakal segera juga muncul dalam versi Inggrisnya oleh penerbit Dark Horse Comics. Dengan kemunculan kembali Katsuhiro, maka sekarang ada 2 'veteran' yang tampil kembali, setelah sebelumnya Nagano Mamoru pun muncul dengan *Five Star Sories*-nya.

Buat kamu-kamu yang suka anime-manga, dan berdomisisli di Jakarta. Ada ajang buat kamu bisa ngumpul, ketemu temen baru, dan ngobrol ampe haus tentang anime-manga. Itu adalah konsep dari **gathering**-nya para otaku yang diadain [hampir] setiap Sabtu sore di mal Taman Anggrek, Jakarta [biasanya ngumpul di depan Time Zone]. Kalaupun ada perubahan tempat atau waktu, bisa kamu dapetin info lengkapnya di **www.geocities.com/anime_gatherings/** So, buat kamu yang pengen mendapatkan teman 'seperjuangan', kamu bakal bisa ketemu langsung ama para dedengkot anime, yang merupakan gabungan dari berbagai forum: **animonster**, **our's**, **KG**, **animanga**, dan yang laen-laen. Foto ini diambil dari salah satu *event* dari *gathering* ini. Pengen ikutan? Dateng aja ke TA setiap Sabtu, jam 3 sore sampe... sekuatnya ^.^



BEACH BOYS

Find Your Own Ocean!

Liburan musim panas di kawasan pantai yang indah pasti akan memberikan suatu pengalaman yang khusus. Itulah inti dari kisah drama **Beach Boys** ini. Dengan didukung sejumlah pemain yang beken dan memiliki kemampuan akting yang baik, menjadikan Beach Boys sebagai salah satu drama favorit saat diputar pada musim panas 1997 di Jepang. Penampilan bersama dari **Takashi Sorimachi**, **Yutaka Takenouchi**, **Ryoko Hirosue** dan **Izumi Inamori**, membuat para penggemar drama di sana 'melahap' ke-12 episode dengan semangat yang menggebu-gebu. Atas respon yang sangat positif inilah, maka pihak produser kemudian membuat sebuah episode spesial dengan durasi yang lebih panjang.

Kisahnya sendiri sebenarnya sangat sederhana. Konflik-konflik yang munculpun terasa sangat ringan. Namun karena semua pemain bisa berperan baik, maka suasana musim panas seolah ikut dirasakan oleh para penontonnya.

Dibuka dengan adegan di penginapan pinggir pantai Diamond Head, dimana tinggal sang pemiliknya, **Masaru Izumi** [Mike Maki] dan cucu perempuannya, **Makoto Izumi** [Ryoko Hirosue] yang masih duduk di kelas 2 SMU. Suatu saat, Makoto menemukan sebuah botol yang terbawa ombak hingga ke pantai itu. Di dalamnya ia menemukan secarik kertas, yang tulisannya tak jelas. Hanya saja terbaca bahwa yang menulis 'pesan' itu adalah mereka yang menamakan dirinya Beach Boys.

Tak lama kemudian muncul tokoh **Kaito Suzuki** [Yutaka Takenouchi], seorang eksekutif muda yang baru saja mengalami kegagalan dalam pekerjaannya sehingga ia memutuskan untuk mengambil cuti dan menghabiskan musim panasnya di kawasan pantai. ia berharap bisa melupakan kegagalannya dengan liburan di tempat yang jauh dari keramaian ini. Lalu muncul tokoh **Hiromi Sakurai** [Takashi Sorimachi] yang baru saja ditinggal pergi oleh pacarnya, muncul di tempat itu dengan tujuan menikmati pantai sambil mencari pekerjaan.

Keduanya bertemu di jalan menuju ke pantai, saat mobil Hiromi mogok dan Kaito mencoba ikut membantu mendorongnya. Akhirnya mereka sampai di penginapan Diamond Head, dan berkenalan dengan Makoto dan Masaru. Mulanya Kaito hanya ingin menyewa sebuah kamar sendiri saja, namun karena ternyata ia kehilangan dompetnya, ia terpaksa harus berbagi 'kamar' dengan Hiromi, itupun dengan belas kasihan dari Masaru. Maka kemudian, mereka memulai 'liburan' di pantai itu dengan bekerja bagi penginapan Diamond Head untuk bisa tinggal gratis di sana ^.^

Dari sini berbagai konflik kecil muncul, dimulai dengan rencana penutupan Diamond Head secara mendadak oleh Masaru. Ternyata ia mendapat surat dari Keiko, ibu Makoto, yang ingin agar Makoto bisa melanjutkan sekolahnya di Tokyo. Jika hal ini terjadi, maka Masaru tak ingin melanjutkan usaha penginapan ini. maka kemudian Hiromi dan Kaito, dibantu **Haruko Maeda** [Izumi Inamori] berusaha menarik teman-teman mereka untuk menginap di Diamod Head. Merejka berharap dengan kondisi ini, Masaru akan membatalkan niatnya. Atas usaha mereka, dan juga penolakan Makoto untuk pindah, akhirnya Diamond Head tak jadi ditutup.

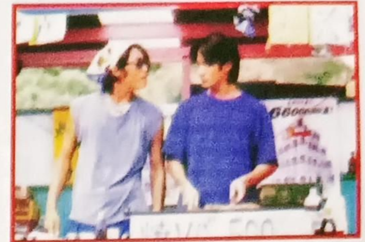
Kemudian muncul berbagai peristiwa seputar perbedaan sifat yang mencolok antara Kaito dan Hiromi. Kaito yang terbiasa hidup teratur dan terencana, selalu merasa tak cocok dengan Hiromi yang hidup seenaknya dan tak pernah bisa menahan mulutnya. Akibatnya mereka selalu bertengkar dan berdebat. Uniknya, justru keberadaan mereka membuat Diamond Head seolah menemukan kembali keceriaannya, yang kemudian tertular kepada semua orang yang ada di sekitar itu. Itulah sebabnya, saat Kaito harus pulang untuk meneruskan pekerjaannya di Tokyo, baik Hiromi maupun penghuni lainnya merasa sangat kehilangan. Akhirnya Hiromi dan Makoto melakukan perjalanan ke Tokyo untuk menjenguk Kaito yang sedang bekerja keras untuk 'menebus' kegagalan yang dilakukannya di perusahaan itu.

Kunjungan Hiromi dan Makoto ternyata merubah pikiran Kaito, yang akhirnya memutuskan untuk berhenti dari pekerjaannya dan kembali ke Diamond Head untuk berkumpul bersama Hiromi dan Makoto.

Pertengahan kisah ini diisi dengan berbagai problem yang dialami semua penghuni Diamond Head. Tentang Hiromi yang ingin melupakan masa lalu dan ketakutannya terhadap laut; Kaito yang masih bimbang dengan keputusannya dan hubungannya dengan pacarnya, Sakura; Makoto yang belum juga bisa dekat dengan ibunya; Haruko yang harus menerima kenyataan bahwa suaminya telah meninggalkan dirinya dengan membawa satu-satunya anak kesayangan mereka; atau bahkan Masaru yang ingin kembali merasakan bagaimana indahnya berselancar di atas ombak. Semua konflik ini terjalin cukup apik, membuat penonton tak merasa bosan mengikuti kisah ini. Walaupun harus diakui bahwa inti kisah Beach Boys sangat ringan, dan tidak mengungkap masalah yang terlalu *ngejlimet*. Toh yang penting semua bisa menikmati 'liburan musim panas' dengan ceria, bukan? Namun jika kalian menyaksikan setiap episode dengan seksama, kalian akan melihat betapa lewat liburan ini, semua karakter mengalami perubahan dalam hidupnya. Dan pesan yang penting bagi kita adalah yang diucapkan oleh Masaru pada Hiromi dan Masaru: *Find Your Own Ocean!*

Sedangkan episode special Beach Boys, mengambil setting waktu setelah 3 bulan kemudian. Saat itu Kaito dan Hiromi sudah memiliki pekerjaan baru dan saling terpisah. Makoto yang merindukan mereka, berusaha untuk bisa bertemu dan menikmati masa-masa indah saat mereka masih bersama. Haruko yang juga merasakan hal yang sama, akhirnya mendapat kesempatan untuk bisa mengajak Makoto mengunjungi mereka di tempat pekerjaan yang baru, yang ternyata juga tak pernah melupakan masa liburan musim panas itu.

Bagaimana akhir kisah ini? Walaupun ada kemungkinan pihak Indosiar hanya akan menyiarkan Beach Boys hingga episode 12 saja. Tapi jangan khawatir, karena lewat 12 episode inipun kalian akan puas menyaksikan 'perseteruan' antara Hiromi dan Kaito, yang selalu ditengahi oleh Makoto ^.^ *Have a nice summer vacation!*

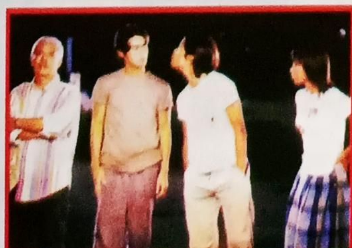


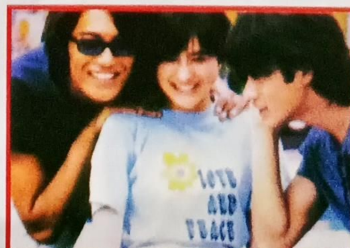












TAKASHI S



By: Mon-Mon

Selalu ingin menjawab setiap tantangan yang ada. Mungkin ini kalimat yang tepat untuk menggambarkan seorang **Takashi Sorimachi**. Sosok yang selalu terlihat cuek dan ekspresif ini memulai karirnya dengan modal tekad dan kerja keras. Sejak SMP, banyak orang menganggap **Takashi Noguchi** berbakat dalam hal menyanyi dan berakting. Karena itu kemudian ia bergabung dalam Johnny's Agency, dimana ia mendapatkan nama panggung Takashi Sorimachi [terinspirasi dari nama seorang petinju, Ryu Sorimachi].

Kontrak pertamanya adalah sebagai anggota *boy band* Heike-ha. Selain itu juga menjadi back-dancer penyanyi Genji Hikaru. Saat usia 16 tahu, tubuhnya yang tinggi dan berkulit warna tembaga, menjadikan ia sosok yang tepat untuk menjadi model. Ia bahkan beberapa kali terbang ke Paris untuk pemotretan dan menjadi model iklan Benetton. Sejak saat itu, nama Takashi Sorimachi terkenal sebagai model iklan, dan digunakan oleh banyak perusahaan besar Jepang untuk mempromosikan produknya.

Dari sinilah, Takashi yang sejak kecil memang menyukai akting, mulai dilirik oleh para produser drama TV. Ia memulai debut aktingnya dalam drama berjudul *Maido Gomennasai* pada tahun 1994. Cukup puas dengan penampilannya, maka pada tahun berikutnya Takashi bermain dalam 3 drama lainnya, serta sebuah film layar lebar, *Kimi o Wasurenai*. Pada film ini, Takashi berakting mendampingi Toshiaki Karasawa dan Takuya Kimura.

Namun sesungguhnya, karir dramanya mulai menanjak pada tahun 1997. Dimulai dengan drama *Virgin Road*, dimana ia berperan sebagai seorang pria yang bersifat kasar dan pemberontak, namun memiliki jiwa ksatria. Setelah itu, Takashi mendapat peran sebagai Hiromi, seorang mantan perenang yang sangat mencintai suasana pantai dalam drama Beach Boys. Drama dengan 12 episode ini sangat terkenal dan disukai oleh para remaja Jepang saat itu. Bahkan kemudian pihak produser membuat sebuah episode spesial untuk kisah ini. Bermain bersama Yukata Takenouchi dan Ryoko Hirosue, peran Takashi memang sangat cocok dengan kepribadiannya. Maka tak heran jika kemudian namanya terpilih sebagai *Most Popular Male Artist* tahun itu oleh NHK atas pilihan para penonton.

Pada tahun itu pula, Takashi mulai serius menggeluti dunia musiknya. Bersamaan dengan drama *Beach Boys*, ia merilis sebuah single bertajuk *Forever*, yang dipakai sebagai *theme song* dari drama tersebut. Dalam single itu, Takashi bahkan berhasil menggandeng musisi terkenal **Richie Sambora** [ex-Bon Jovi] untuk berkolaborasi dengannya. Jadi, kalau dalam lagu ini terdengar backing vocal yang rada beda, maka itu adalah suara dari Richie Sambora ini ^.^

Tahun berikutnya malah boleh disebut puncak karir drama Takashi. Lewat serial *GTO* [Great Teacher Onizuka], dimana ia bermain sebagai Eikichi Onizuka, seorang guru SMU yang nyentrik. Ia memiliki reputasi yang tidak begitu baik, drop-uot pada tingkat 3, mantan kepala genk, suka berkelahi, dan selalu bertindak semaunya. Namun ternyata karakter ini bukan hanya disukai oleh para muridnya, bahkan semua penonton drama inipun sangat terkesan dengan pola tingkah Onizuka. Tak heran jika kemudian kisah yang juga muncul dalam versi manganya ini, sangat terkenal di Jepang sana, bahkan dibuat episode spesialnya.

Tampang dan sifat Takashi memang sangat cocok untuk membawakan peran ini, seolah ia melebur dalam jiwa Onizuka, sehingga semakin kamu mengamati dan menonton *GTO*, kamu bakal semakin percaya kalau Takashi itu memang Onizuka sendiri ^.^

Karena keberhasilan *GTO*, maka setahun kemudian dibuatlah versi layar lebar dari kisah ini. Kalau di serial TV, Takashi bermain

Profil

Nama	: **Takashi Sorimachi**
Nama asli	: **Takashi Noguchi**
Lahir	: **Saitama, 19 Des 1973**
Tinggi	: **183 cm**
Berat	: **63 kg**
Gol darah	: **AB**
Hobi	: **Memancing, mendengarkan musik**
Musisi fave	: **Bryan Adams, Bruce Springsteen, U2**

ORIMACHI

bersama Nanako Matsushima, maka kali ini ia dipasangkan dengan Norika Fujiwara, yang dianggap lebih memiliki nilai komersil. Film ini kemudian terkenal bukan hanya di Jepang saja, namun sempat mengembara ke negara-negara Asia lainnya, seperti Hong Kong dan Taiwan.

Pada tahun yang sama, Takashi juga bermain dalam drama *Over Time*. Disini ia bermain bersama Makiko Esumi dan Yoshino Kimura. Takashi bermain sebagai Soichiro Kaede, pemuda berandalan yang baik hati. Walau kurang beken, namun akting Takashi dan kisahnya sebenarnya memikat. Drama dengan *theme song* yang dinyanyikan oleh **The Brilliant Green** ini memiliki ending yang tak terduga, yang bahkan membuat para penggemar Takashi sendiri bingung, apakah harus senang atau bersedih untuk 'nasib' Soichiro ini.

Tahun 200 kemarin, Takashi mengungkapkan kegirangannya bisa bermain drama kembali, terutama karena kali ini ia mendampingi **Toshiaki Karasawa**, yang pernah menjadi lawan mainnya dalam film layar lebar 5 tahun lalu. Drama *Love Complex* sendiri diakui oleh keduanya sebagai drama paling 'membingungkan' dalam segi memerankannya. Baik Takashi maupun Toshiaki harus bekerja keras untuk bisa memainkan perannya dengan baik, dan membangun kisah yang sesederhana mungkin, sehingga tidak makin merumitkan skenario yang ada. Di sini Takashi bermain sebagai Ayumu, seorang pemuda baik hati yang menderita *mother complex*. Hal ini membuat ia seringkali kesulitan dalam menjalin hubungan asmara dengan wanita. Sedangkan Toshiaki sendiri bermain sebagai Go, seorang sekretaris yang intelek dan profesional. Ia juga terkenal *playboy*, namun tak pernah bisa menjalin hubungan serius dengan wanita. Mereka berdua harus berhadapan dengan 7 wanita *office lady* di perusahaan itu, yang kesemuanya dicurigai telah melakukan kejahatan terselubung dan merugikan perusahaan. Di sini masalahnya bukan hanya bagaimana memecahkan misteri itu, tapi juga baik Go maupun Ayumu harus bisa mengatasi diri mereka masing-masing. Saking ngejlimetnya alur kisah ini, sampai saat pertama menerima skripnya, baik Toshiaki maupun Takashi saling menelpon dan bertanya: "Saya tidak mengerti kisah drama ini. Kamu bagaimana?" Ada juga tantangan peran yang harus dilalui oleh pasangan aktor ini, yaitu saat mereka harus melakukan adegan cium satu sama lain! Mulanya Takashi ragu melakukan hal ini, namun saat ia melihat betapa Toshiaki yang lebih senior darinya menyatakan tekadnya untuk menyelesaikan drama ini dengan sebaik mungkin, akhirnya mereka berdua melakukan adegan itu >.<

Drama yang mulai ditayangkan Oktober 200 ini bisa disebut menguras kemampuan Takashi dalam berperan, tapi ia juga belajar banyak dari Toshiaki tentang seni peran. Bagi Toshiaki sendiri yang pada awalnya agak menyesal menerima peran ini [padahal ia juga ditawari bermain dalam drama *Yamato Nadeshiko*], akhirnya lega ia bisa melakukan aktingnya di dalam drama ini. Theme song dalam drama ini juga dinyanyikan oleh Takashi, lewat single terbarunya, *Free*.

Berhasil dalam bidang akting, membuat Takashi juga termotivasi untuk terus menyanyi. Setelah istirahat 2 tahun, maka pada akhir tahun lalu, ia merilis album terbarunya, *Soul*. Kemudian ia juga mempersiapkan diri untuk tur Asia-nya yang dilakukan Februari kemarin. Kali ini ia bermain di beberapa negara, termasuk 2 negara favoritnya, Hong Kong dan Taiwan. Ia sejak lama merencanakan bahwa turnya kali ini akan dibuat lebih heboh, dan semua penonton dikondisikan all standing. Hal ini disengaja agar suasana lebih 'panas' dan bersemangat. Dalam pentasnya itu bahkan *stage crew* telah mempersiapkan atraksi panggung yang lebih dinamis, yaitu dengan penggunaan unsur air dan api.

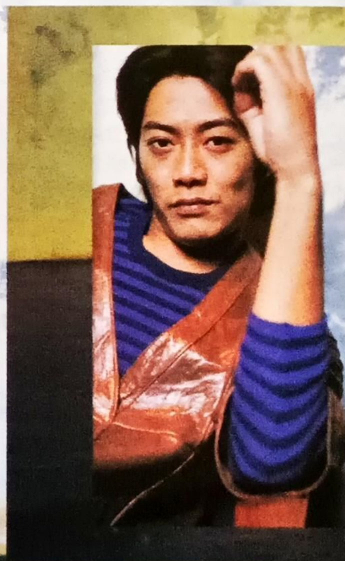
Setelah sukses dengan gelar turnya, Sorimachi langsung sibuk dengan persiapan film terbarunya. Kali ini ia diajak oleh temannya sesama artis, Andy Lau untuk bermain dalam film *Chuen Che Sa Shou*. Syutingnya sendiri dilakukan di beberapa tempat, antara lain di Singapura. Karena itu, tak heran jika kemudian para fans-nya di Singapura heboh akibat kedatangan aktor ini bulan lalu. Sayangnya ia cuma bisa berada disana selama 1 hari saja. Jika tak ada halangan, maka film ini akan siap tayang pada tahun ini juga. Takashi sendiri menyatakan kegirangannya bisa bermain bersama teman sekaligus idolanya, Andy Lau. Dengan demikian, film ini menambah deretan film Hong Kong yang berkolaborasi dengan pihak Jepang.

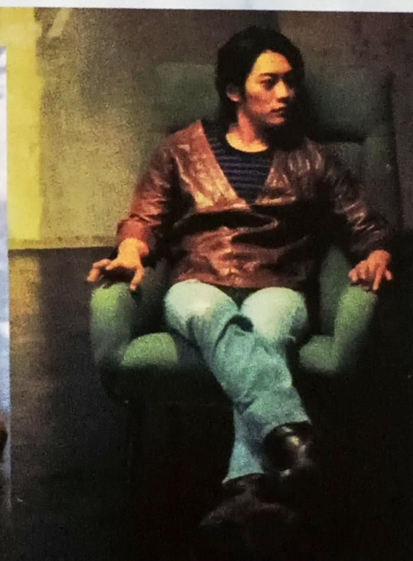
Dalam kehidupan pribadinya sendiri banyak orang menganggap Takashi sebagai seorang penyendiri dan sombong. Mungkin ini berkaitan dengan hobi Takashi yang adalah memancing di atas perahu, olah raga dan mendengarkan musik. Walau benar hobinya itu tak terlalu mengharuskan ia bersosialisasi dengan orang banyak, namun bukan berarti senang menyendiri. Bahkan ia mengaku sebagai tipe yang mudah kesepian. Ia sangat suka belajar dari mengamati langsung. Karena itu ia sangat bersemangat saat 'ditantang' untuk ikut dalam program TV "Challenge The Highest Mountain in Africa, Mt. Kilimajaro!" tahun lalu.

"Takashi yang sesungguhnya adalah seorang yang sangat lembut dan berkomitmen, apalagi jika berhubungan dengan masalah cinta," demikian yang diungkap Takashi tentang dirinya. Malah ia mengaku tak gentar untuk mengungkapkan perasaannya pada wanita yang sudah berpasangan, kalau ia benar-benar menyukai wanita itu. Ia juga dikenal setia dalam berhubungan. Hal itu terbukti bahwa selama ini ia tak pernah dikabarkan berganti-ganti pasangan dengan banyak wanita. Takashi pernah terlihat dekat dengan **Inamori Izumi** [yang bermain sebagai Haruko dalam *Beach Boys* dan Momoko dalam *Long Vacation*]. Itu terjadi tepatnya saat mereka sama-sama berperan dalam *Beach Boys*. Namun setahun kemudian hubungan mereka mulai renggang. Saat itu, Takashi sendiri terlibat dalam GTO, yang mempertemukannya dengan **Nanako Matsushima**. Sejak saat itulah, mereka dikabarkan menjalin hubungan. Yang kemudian sempat diresmikan dalam bentuk pertunangan. Maka tak heran jika kemudian kedua 'guru' ini mulai banyak muncul di surat kabar. Sekalipun tadinya Takashi selalu mengelak, toh banyak foto yang membuktikan hal sebaliknya. Sekarang mereka sudah menikah, namun masing-masing masih aktif dengan kegiatannya sebagai aktor-aktris. Bahkan baru-baru ini mereka dipertemukan oleh NHK dalam proyek drama Taiga berjudul *Rike tomatsu ~Kaga hyakumanseki monogatari~* yang rencananya bakal diputar di Jepang Januari 2002. Bagaimana hasilnya, akankah pasangan yang dijuluki *Heisei Big Couple* ini mengulang kesuksesan *GTO* yang lalu? Hal ini baru bisa terbukti tahun depan.

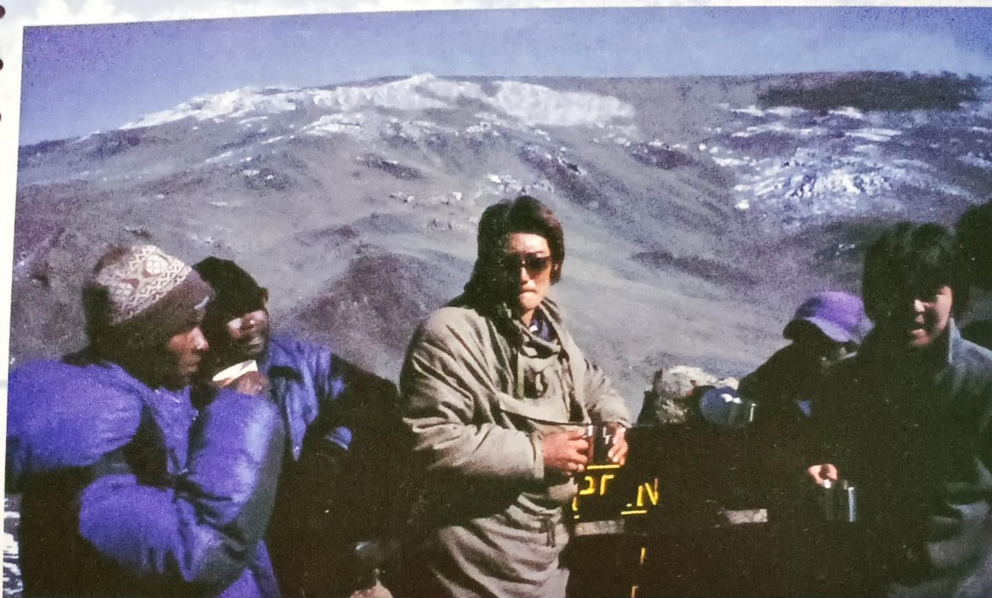
Takashi sendiri berkata tak keberatan akan karir Nanako, toh memang sebelumnya ia sudah tahu konsekuensinya. "Lagian, kadang sebuah pasangan harus memiliki waktu terpisah satu sama lain, yang berguna untuk memelihara hubungan mereka. Saya percaya bahwa perasaan kangen saat tak melihat pasangannya, malah akan semakin menumbuhkan cinta." Apa betul demikian? Kita lihat saja bagaimana kelanggengan pasangan unik ini. semoga mereka bisa rukun dan terus bermain drama sampai nantinya.







TAKASHI SORIMACHI
MENAKLUKKAN 2 GUNUNG



Saat ditanya tentang optimismenya menjalani tahun 2001 ini, Takashi menjawab bahwa tahun ini akan membuka jalan kepada sesuatu yang baru. Mengapa ia bisa demikian optimis, sementara banyak orang lain mengkhawatirkan awal millennium ini? dasarnya mungkin ada pada kegiatan yang dilakukannya pada tahun lalu. Memang pada musim panas lalu, Takashi melakukan kegiatan yang luar biasa, mendaki Gunung Kilimanjaro di Afrika!

Mengapa ia melakukan hal itu? Ternyata bukan karena sekedar iseng. Melainkan Takashi memang memiliki tujuan khusus. "Saya ingin tahu bagaimana kondisi saya jika terpojok pada keadaan yang ekstrim. Selama ini saya tinggal di Tokyo, yang bisa disebut memberikan semua yang saya inginkan. Ada lingkungan yang baik, dan mendukung. Sedangkan di sini, saya harus 'bertarung' untuk mendapatkan semuanya. Bahkan yang terberat adalah 'bertarung' melawan diri sendiri. Jika tidak, saya tak akan bertahan di alam yang ganas ini."

Saat pendakian itu, Takashi mengaku sangat tersiksa, baik secara fisik maupun mental. Ia berkali-kali berpikir untuk berhenti dan pulang. Hal yang normal dialami oleh semua pemanjat amatir, apalagi alam yang dihadapinya adalah Kilimajaro, salah satu gunung tertinggi di dunia. "Tapi saat berpikir demikian, ada bagian lain dari diri saya yang berkata: 'Saya tidak boleh menyerah dan kalah hanya sampai di sini!'. Bagian diri ini terus berkonflik dengan bagian lain yang ingin menyerah. Tapi akhirnya bagian yang mendorongnya untuk terus memanjat, menang. Dan saya bisa terus memanjat hingga ke puncak!". Tapi bagi Takashi sendiri, berhasil memanjat hingga ke puncak, bukanlah yang terpenting. Melainkan saat proses konflik diri itulah yang paling berharga. Karena sepanjang hidup manusia, selalu konflik diri inilah yang dihadapi setiap saat. Dari sini Takashi belajar menghargai semua hal yang didapatnya dalam hidup. Karena di gunung, bahkan hal-hal kecil seperti mandi, tidur, makan, terasa sangat sulit dan tidak nyaman. Berbeda dengan kehidupannya di Tokyo, yang ironisnya membuat ia tidak lagi menghargai semua itu sebagai berkat dari Yang Kuasa.



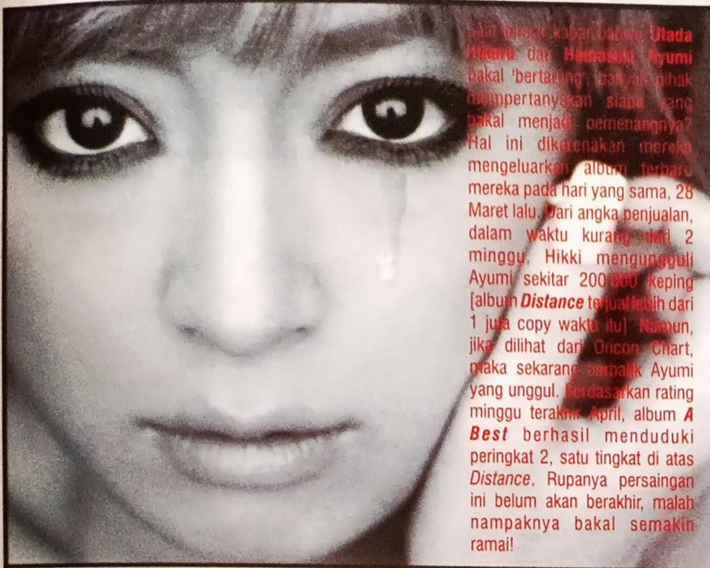




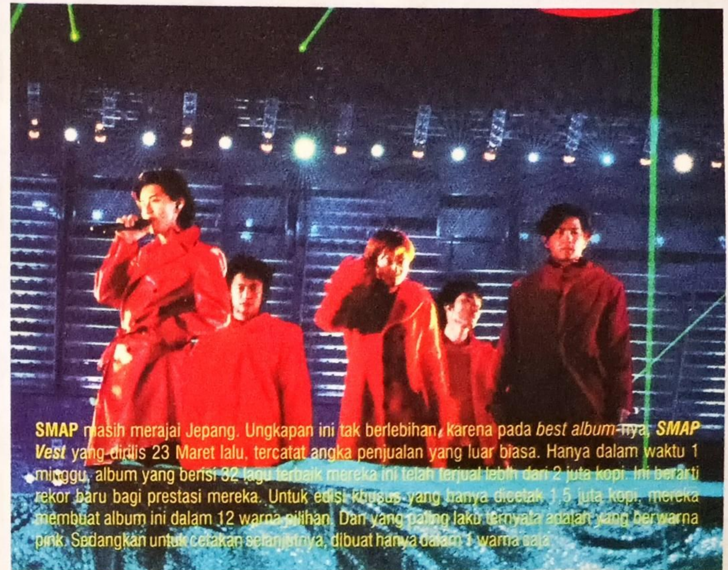
Saat sampai di puncak, Takashi berteriak, "Saya berhasil!!". Ini juga yang merupakan salah satu tujuannya, merasakan keberhasilan dari perjuangan yang berat. Dan indahnya lagi, saat telah kembali ke kehidupan normal di Tokyo, ia selalu teringat akan apa yang dirasakannya di gunung itu. Dan inilah yang dibagikannya kepada para penggemarnya lewat lagu-lagu pada album terbarunya, *Soul*. Pada lagu-lagu itu [antara lain *IMA* dan *Depression Color*], terdapat unsur kekuatan, perjuangan ataupun perasaan tak berdaya dan lemah. Sedangkan pada bagian lain, ia juga mengungkapkan perasaan cinta dan kepercayaannya pada orang lain. Lewat lagu-lagu itu, orang bisa melihat perubahan yang terjadi dalam diri Takashi. "Sebenarnya, lagu Depression Color lebih ditujukan kepada alam. Saya teringat pada cerita teman saya, yang berkata bahwa di Amerika, saat krisis pada tahun 40-an, pernah terjadi warna hijau menjadi trend. Semua barang, mulai dari alat makan hingga perabotan rumah lainnya dicat hijau. Lewat warna hijau inilah rakyat Amerika 'disembuhkan' dari trauma krisis itu. Nah, lagu ini saya buat sebagai keinginan untuk terlepas dari beban itu dan mendapatkan hiburan dari teman atau keluarga. Sayapun manusia biasa, yang ingin merasakan kehangatan keluarga, disambut dan mendapat hiburan saat pulang ke rumah dari bekerja seharian. Walaupun memang saya bukan orang 'rumahan' yang bisa terus menerus tinggal dalam rumah ^.^"

Dari perkataannya ini, seharusnya para penggemarnya bisa menangkap kerinduan Takashi untuk segera membentuk keluarga. Karena itu, saat kemudian tersiar kabar ia menikahi Nanako Matsushima pada 22 Februari lalu, sebagian orang tak merasa kaget [walau kebanyakan penggemar ceweknya sih hampir copot jantungnya ^.^]. Mereka memang sudah hampir 2 tahun berhubungan, dan walaupun Takashi selama ini selalu menghindar jika ditanya tentang hubungannya atau kapan akan menikah, toh akhirnya ia harus mengakui bahwa secuek apapun Takashi Sorimachi, ia tetap seorang pria yang membutuhkan kasih sayang dan perhatian seorang wanita. Dengan demikian, dalam setengah tahun ini, Takashi telah berhasil menaklukkan 2 'gunung', Kilimanjaro dan kehidupan lajangnya.

J-GLIMPSE



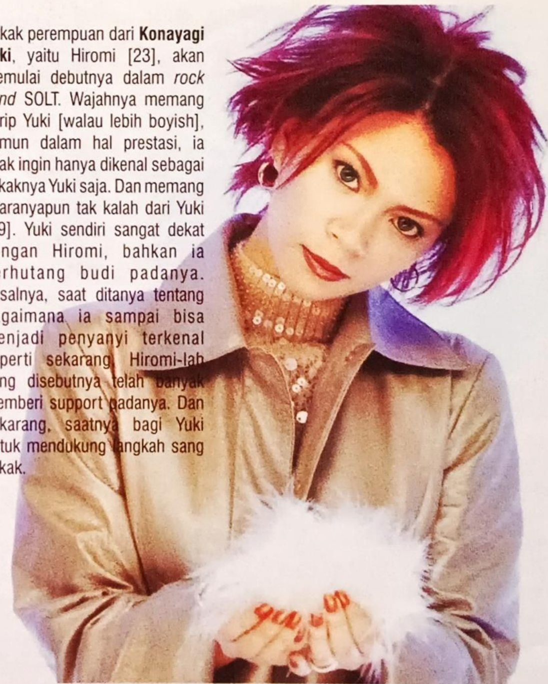
Saat beredar kabar bahwa **Utada Hikaru** dan **Hamasaki Ayumi** bakal 'bertarung', banyak pihak mempertanyakan siapa yang bakal menjadi pemenangnya? Hal ini dikarenakan mereka mengeluarkan album terbaru mereka pada hari yang sama, 28 Maret lalu. Dari angka penjualan, dalam waktu kurang dari 2 minggu, Hikki mengungguli Ayumi sekitar 200.000 keping [album ***Distance*** terjual lebih dari 1 juta copy waktu itu]. Namun, jika dilihat dari Oricon Chart, maka sekarang berbalik Ayumi yang unggul. Berdasarkan rating minggu terakhir April, album ***A Best*** berhasil menduduki peringkat 2, satu tingkat di atas *Distance*. Rupanya persaingan ini belum akan berakhir, malah nampaknya bakal semakin ramai!



SMAP masih merajai Jepang. Ungkapan ini tak berlebihan, karena pada *best album*-nya, ***SMAP Vest*** yang dirilis 23 Maret lalu, tercatat angka penjualan yang luar biasa. Hanya dalam waktu 1 minggu, album yang berisi 32 lagu terbaik mereka ini telah terjual lebih dari 2 juta kopi. Ini berarti rekor baru bagi prestasi mereka. Untuk edisi khusus yang hanya dicetak 1,5 juta kopi, mereka membuat album ini dalam 12 warna pilihan. Dan yang paling laku ternyata adalah yang berwarna pink. Sedangkan untuk cetakan selanjutnya, dibuat hanya dalam 1 warna saja.



Sementara Hikki dan Ayumi 'bertarung', yang berhasil 'mencuri' posisi ke-1 Oricon Chart ternyata adalah keluarga **Morning Musume**. Lewat album kompilasi ***Together!*** dimana ngumpul semua membernya, mulai dari *Nakazawa Yuuko*, *Tanpopo*, hingga *Minimoni*. Walau baru dirilis tanggal 18 April kemarin, namun mereka langsung melaju dan menduduki posisi terhormat ini. Dan isi album ini pun memang tak bisa dianggap main-main. Lewat 14 tembangnya, mereka bekerja sama menunjukkan keunikan masing-masing, namun kesemuanya membuktikan satu hal, bahwa Morning Musume memang bukan saingan yang bisa dianggap enteng, apalagi mengingat usia mereka pun sebagian besar masih sangat muda!



Kakak perempuan dari **Konayagi Yuki**, yaitu Hiromi [23], akan memulai debutnya dalam *rock band* SOLT. Wajahnya memang mirip Yuki [walau lebih boyish], namun dalam hal prestasi, ia tidak ingin hanya dikenal sebagai kakaknya Yuki saja. Dan memang suaranyapun tak kalah dari Yuki [19]. Yuki sendiri sangat dekat dengan Hiromi, bahkan ia berhutang budi padanya. Pasalnya, saat ditanya tentang bagaimana ia sampai bisa menjadi penyanyi terkenal seperti sekarang, Hiromi-lah yang disebutnya telah banyak memberi support padanya. Dan sekarang, saatnya bagi Yuki untuk mendukung langkah sang kakak.



Pada tanggal 1-2 Mei kemarin, **Amuro Namie** [22] baru menggelar *live*-nya di Nagoya Rainbow Hall. Seperti penampilannya di Chiba Makuhari Messe dan Fukuoka Marine Messe, yang keduanya bisa dibilang sukses dan dihadiri penuh oleh penggemarnya, maka bisa dipastikan Nagoya pun 'ditaklukan' Namie. Dalam rangkaian tur yang rencananya bakal digelar di 8 kota dengan 17 kali pertunjukan, Namie akan tampil membawakan lagu-lagu barunya. Lagu-lagu andalannya kali ini antara lain: *Can You Celebrate?*, *Try Me ~Watashi wo shinjite~*, dan *Taiyou no Season*. Walau perkawinannya diguncang masalah, namun ternyata Namie bisa bertindak profesional dan tetap menjalankan *tour*-nya.



Mau tau segimana setianya para fans Suzuki Ami di Jepang? Saat mendengar tentang kemungkinan 'pensiun'-nya Ami-go, mereka langsung bertindak! Mereka menghimbau sesama fans untuk melakukan aksi beli CD Ami-go, bahkan ada yang sekaligus membeli 5 CD terbarunya. Selain itu, mereka juga menjalankan proyek yang disebut Appear Ami-go Again Project, dimana fans ini bakal me-request lagu Suzuki Ami ke stasiun-stasiun radio dan televisi. Semua itu dengan harapan industri musik Jepang bakal membuka jalan bagi kembalinya Ami-go. Apakah bakal berhasil? Mereka optimis, pasalnya dulu pernah ada yang berhasil melakukan itu, yaitu para fans Something Else, saat grup kesayangan mereka itu juga terancam bubar.



Kalau kalian menemukan album yang dinyanyikan PuffyAmiYumi di Amerika, jangan kaget saat menyadari bahwa mereka adalah PUFFY. Mereka memang sesungguhnya PUFFY, duo cantik dari Jepang. Namun karena nama Puffy terlalu 'dekat' dengan Puff Dady, maka saat merilis album SPIKE versi Amerika, mereka terpaksa berganti nama. Untuk proyek ini, PUFFY mempersiapkannya secara serius. Mereka melakukan berbagai perubahan, termasuk liriknya yang diganti menjadi bahasa Inggris. Semua itu memakan waktu 1 setengah tahun. Dan baru Mei nanti semua ini bisa dilihat hasilnya. Sedangkan di Jepang sendiri, mereka baru saja merilis single Atarashi Hibi, yang digunakan untuk iklan Suntory. Disusul dengan live tour mereka mulai 7 Mei ini. Nampaknya keduanya termasuk gadis tangguh yang tak kenal lelah ^.^



Pada tanggal 25 lalu, ada 2 album menarik yang dirilis bersamaan. Yaitu ***Marvelous***-nya **Misia**, dan ***f***-nya **Fukuyama Masaharu**. Berlainan dengan Hikki dan Ayumi, nampaknya yang ini tidak bakal saling 'sikut'. Dalam album berisi 13 lagu ini, Misia mendendangkan beberapa lagu baru. Ini merupakan proyeknya setelah album barengnya dengan *Dream Comes True* kemarin. Sedangkan album *f*, terdiri dari 12 lagu keren dari Masha, termasuk hits-nya seperti *Sakurazaka*, *HEY!* dan *Gang**

INTRO

THE YELLOW



By: 8th Ninja

Nama mereka di sini mungkin lebih dikenal lewat suaranya membawakan *theme song* Rurouni Kenshin yang fenomenal. Sebenarnya di Jepang sendiri, grup yang kerap disebut dengan nama **Ieromon** ini sudah dikenal sejak kiprahnya tahun 1989. Hingga sekarang mereka mampu merangkul jutaan fans dari berbagai kalangan melalui karya-karya ataupun *live concert tour* mereka. Band ini punya ciri khas pada vokalisnya, Kazuya Yoshii, yang memiliki karakter suara yang unik dan mampu menjiwai semua lagu yang dibawakannya. Ditambah penampilan mereka yang rada retro, dengan rambut 'ngembang', dan corak baju yang 'ngga biasa', membuat **The Yellow Monkey** mudah dikenali!

Mulanya personel Ieromon hanya **Kazuya**, **Youichi** dan **Eiji**. Baru kemudian **Hideaki**, saudara Eiji, menyusul bergabung. Saat itulah panji The Yellow Monkey dikibarkan. Sebelum masuk dapur rekaman, mereka sangat aktif menggelar *live concert* di beberapa tempat di Jepang, antara lain La Mama [Shibuya] dan Loft [Shinjuku]. Dan baru pada November 1990, mereka memulai tour perdananya dengan mengunjungi Kyoto, Osaka dan Nagoya.

Juli 1991, Ieromon merilis album perdana mereka, *Bunched Birth*, yang diteruskan dengan 14 pertunjukan konser di 12 tempat selama 33 hari. Dan pada akhir tahun itu, mereka tampil tanpa band pendukung dalam pertunjukan khusus selama 5 jam di La Mama, Shibuya.

Tahun 1992 menjadi tahun terpenting bagi The Yellow Monkey, karena debut single pertama mereka *Romantic Taste* dirilis. Sepanjang tahun ini, mereka menjalani 25 *live concert* di beberapa kota. Tiket pertunjukan di Quattro dan ON Air di Shibuya semuanya *sold out* dalam waktu singkat! Saat itu total semua pengunjung dari 14 club yang terdata sebesar 3.410 orang.

Tahun berikutnya, walau 'gagal' secara marketing, tapi pada akhir tahun, mereka tampil di Nihon Seinenkan di Tokyo. Konser ini merupakan konser resmi pertama mereka dengan tanpa band pendukung. Tiket pertunjukan *sold out* dalam waktu 30 menit! Konser ini sempat direkam ke dalam video dan dilempar ke pasaran dengan judul *Life Time Escreen Etsuioku No Ginmaku*. Dan mereka berhasil menduduki peringkat 9 di tangga lagu J-rock. Total penonton pun semakin meningkat. Melihat prospek ini, mereka dengan gencar memperluas jangkauan fansnya sepanjang tur konser. Namun ada catatan sedih bagi mereka, karena tahun itu gitaris idola mereka, Mick Ronson, meninggal. Untuk mengenang itu, Ieromon memutuskan untuk membuat Memorial Concert bagi Mick.

Ieromon dikenal memiliki ide yang kreatif, diantaranya pernah membuat konser live dengan konsep cerita fiktif tentang tentara Jaguar yang wafat pada PD II, yang arwahnya muncul kembali untuk mencari sang kekasih yang bernama Mary. Di sini Kazuya tampil dengan potongan rambut ala tentara! Rangkaian konser ini dibuat dalam 3 sesi, yaitu sepanjang musim semi, musim panas dan musim dingin, dengan judul keseluruhan *The Search to Meet My Lost Lover, Mary*.

Saat mereka semakin beken, dan pertunjukkan mereka selalu *sold out* dengan jumlah pengunjung mencapai 71.000 orang, The Yellow Monkey justru berkata, "Kami tidak peduli dengan besar atau kecilnya angka penjualan dan jumlah pengunjung konser yang datang. Menurut kami, yang terpenting adalah proses bagaimana kami bisa mendapatkan apa yang kami harapkan, dan memiliki tujuan yang jelas bagaimana kami bisa seperti sekarang ini."

Tahun 1996, The Yellow Monkey semakin melebarkan langkahnya di kancah musik rock Jepang. Melanjutkan gebrakan hebat di tahun 1995, Ieromon memutuskan untuk konser di 6 kota, termasuk di Nippon Budokan pada tanggal 12-28 Januari. Tour ini dinamakan *Tour '96 For Season*. Ini adalah pertama kalinya kursi penonton yang membelakangi panggung terisi penuh. Lagu *JAM* kemudian diputuskan menjadi single berikutnya dan dirilis pada tanggal 9 Februari, dan terjual lebih dari 800.000 kopi.

Pada 26 Juli 1997, Ieromon menggelar konser *outdoor* raksasa *Fuji Rock Festival '97*. Musisi lain yang juga ikut bergabung dalam konser ini adalah *The Foo Fighters*, *Red Hot Chili Peppers*, dan *Rage Against The Machine*. Lebih heboh lagi, mereka semua tetap menjalankan konser dalam cuaca yang buruk. Badai taifun dengan berskala 9, tak menghalangi mereka untuk tetap manggung dan menghibur para penonton yang datang. Semua jas hujan keluaran dari *merchandise* The Yellow Monkey langsung terjual habis dalam hitungan menit! Mereka dengan santai menikmati permainan band dimana harus satu panggung dengan band non-jepang.

Pada Agustus 1997, mereka merilis *U.K. version* untuk album *SICKS*. Ini adalah kesempatan pertama bagi mereka untuk merilis album dan single di pasaran luar Jepang. Disusul dengan menggelar 5 pertunjukan di beberapa stadium besar untuk pertama kalinya pada 23 Agustus-23 September. Tour kali ini bernama *Murasaki no Hono* dan dihadiri lebih dari 300.000 penonton sepanjang



pertunjukan. Kemudian mereka merilis 2 single dalam selang 1 bulan, *BLUE FILM*, yang disusul dengan *RED TAPE*, dimana di dalamnya dimasukkan catatan perjalanan mereka selama di UK pada musim panas dan juga konser di Seibu Kyujo.

Tanggal 4 Februari 1999, single ke-14, *KYUKON* dirilis dan menduduki posisi pertama di chart [pertama kalinya bagi band ini]. Mereka juga sempat mencoba kegiatan lain, yaitu menjadi aktor! Yup, mereka memutuskan untuk berakting di *Trancemission*, sebuah film produksi Eiki Takahashi, yang turut dibintangi oleh Jun Murakami dan Chiharu Kawai. Film tersebut beredar di bioskop-bioskop utama di Jepang pada Agustus 1999.

Pada Maret 1999, mereka melakukan konser *Punch Drunkard Tour 1998/99* di Yokohama Arena. Konser ini berhasil dijalankan tanpa ada satu pembatalan pun. Untuk pertama kali dalam sejarahnya, konser tersebut disiarkan secara live melalu satelit ke dalam layar raksasa di 8 kota dan di 3 stasiun televisi. Lalu pada 1 Juli-nya dirilis *Perfect Perfomer*, sebuah game PlayStation [sempat masuk ke Indonesia, lho ^-^], yang menjadi game pertama di dunia yang menggunakan suara asli dan lagu-lagu dari sebuah band. Setelah itu, baru muncul game J-Rock lain, seperti Tomarunner vs L'Arc~en~Ciel.

Setelah itu, mereka mengalami tidur yang panjang dari kegiatan konser hingga dirilisnya single *Bara Iro No Hibi* pada tanggal 8 Desember 1999. Untuk single yang ini, mereka memutuskan untuk bekerja sama dengan Hirofumi Asamoto, seorang *arranger* sekaligus produser yang dikenal dengan gaya *dance oriented*-nya dalam bermusik.

Setelah itu, akhir tahun mereka kembali menggelar konser Mekara Uroko E10, di Nippon Budokan pada tanggal 28-29 Desember. Dilanjutkan dengan *We are Pettitcoal Laner de Koen* yang ditujukan hanya untuk anggota fans clubnya.

Pada tanggal 26 Januari mereka merayakan peluncuran single ke 20, *Sei Naru Umi To Sunshine*. Kali ini Kazuya Yoshii memutuskan untuk mencoba me-*remix*-nya sendiri agar lagunya menampilkan suasana yang berbeda. Mereka juga mendapat sedikit bantuan dari Hirofumi Asamoto, dan Gota Yashiki, produser dan drummer dari *Simply Red*.

Single ke-2 di tahun 2000 yaitu *Shock Heart* dirilis pada tanggal 5 April. Single ini memiliki karakter suara band yang kuat. Mereka mampu membuat karakter suara yang kontemporer namun tidak menghilangkan ciri khas dari Ieromon sendiri. Untuk covernya, mereka mempercayakan pada **Go Nagai**, seorang seniman animasi terkenal di Jepang.

MONKEY





Gebrakan Ieromon untuk tahun 2000 adalah konser besar yang berjudul *The Yellow Monkey Spring Tour*, dimana mereka main di 5 kota besar di Jepang, dengan 10 pertunjukan antara 8 April hingga 10 Mei.

Setelah itu, mereka merilis single baru, *Pearl* pada 12 Juli. Selesai merilis 3 single dengan produser yang berbeda, Kazuya memutuskan untuk memproduseri sendiri *Side A Track*-nya. Yang dilanjutkan dengan album *8*, pada bulan yang sama.

Aksi selanjutnya adalah dengan merilis single ke-23 mereka, *Brilliant World* pada tanggal 1 November 2000. Proses rekamannya dilakukan di sebuah studio bergengsi di London, *Air Studios* dengan produser Jon Jacobs [yang pernah menangani beberapa artis dunia seperti Paul McCartney dan Elvis Costello]. Single ini menduduki peringkat ke 5 Oricon Chart di minggu pertama peluncurannya!

Berita mengejutkan di akhir tahun kembali mengguncang dunia J-Music. Setelah Luna Sea bubar, Ieromon juga memutuskan untuk berhenti dari kegiatannya. Mereka merasa perjalanan mereka sudah cukup untuk dijadikan pengalaman dan pelajaran dalam karirnya. Sebagai hadiah perpisahan, mereka menggelar 2 konser yaitu di **Tokyo Dome** [sama seperti Luna Sea] dan di **Osaka Dome**.

Di Tokyo Dome, konser besar mereka yang digelar pada tanggal 8 Januari 2001 kembali didukung oleh beberapa pemain orkestra. Selain itu, *setting* untuk *background* panggungnya menyerupai angka 8, sesuai dengan judul album mereka yang terdahulu. Pertunjukannya terlihat sangat atraktif dan memukau. Jumlah penontonnya pun membludak. Di sini, Kikuchi bersaudara tampil kompak dengan model kumis yang dicukur sama. Hanya saja Eiji rambutnya dipotong jadi pendek.

Pada akhir acara, mereka menyempatkan diri untuk bisa bersalaman kepada para penontonnya dan berkumpul bersama melepas lelah sambil disorot oleh kamera yang dari awal menemani mereka manggung. Terlihat keceriaan bercampur dengan kelegaan yang tersirat di wajah masing-masing personel. Konser sudah usai, dan The Yellow Monkey sudah menyelesaikan tugasnya sebagai sebuah band J-Rock. Sebelum 'pensiun' mereka sempat memberikan 'catatan kecil' berupa pesan-pesan kepada para fansnya, yang sempat dimuat di beberapa majalah. Kata terakhir yang sempat terucap dari salah satu membernya adalah: "EVERY BODY... YELLOW MONKEY... BANZAAAIII!!"

Untuk memanjakan fansnya, tanggal 9 Desember 2000 mereka mengeluarkan DVD pertama yang berjudul *Spring Tour* dan memduduki peringkat 4 di Chart. Isinya adalah film dokumenter dari Spring Tour yang dilakukan di Jepang pada tahun 2000, dilengkapi *bonus track* dan catatan perjalanan mereka.

Pada hari itu juga, majalah jepang, *Rockin' On* merilis buku mereka yang berjudul **BURN**. Isinya mulai dari interview, foto-foto, dan artkel dari majalah sepanjang karir mereka. Selain itu, saat Natal, diluncurkan *a coffee table book* berjudul **SYN** yang disusun oleh fotografer terkenal, Mitch Ikeda [pernah juga membuat buku untuk Oasis, Maniac Street Preachers, Korn, dll]. Buku ini merupakan kumpulan dari foto-foto terbaik mereka yang diambil sepanjang kiprahnya Ieromon.

Artikel dibuat oleh **Slasherbird** di Jakarta [e-mail: **Slasher_bird@yahoo.com**], dengan sumber berbagai majalah, internet dan VCD.



Yoshii Kazuya Vokalis dan Gitaris

Nickname : *LOVIN*
Lahir : *8 Oktober 1966*
Gol Darah : *A*
Hobi : *Bass Fishing, Oil Painting*
Musisi fave : *David Bowie, Mick Ronson, KISS, Motley Crue*
Hari terindah : *12 Januari 1996 di Budokan*
Chara fave : *Devilman*
Konser pertama yang ditonton : *Bow Wow [Shizuoka]*



Youchi Hirose Bassis

Nickname : *HEESEY*
Lahir : *19 April 1963*
Gol darah : *O*
Hobi : *Koleksi baju bekas/aksesoris, masak, keluar negeri*
Musisi fave : *Gene Simmons dari KISS*
Hari terindah : *Ulang tahunnya*
Chara fave : *Godzilla*
Konser pertama yang ditonton : *Cheap Trick [Budokan, Maret 1979]*



Hideaki Kikuchi Gitaris

Nickname : *EMMA*
Lahir : *7 Desember 1964*
Gol darah : *O*
Hobi : *Merokok, mengumpulkan semua tentang Porsche*
Musisi fave : *Joey Perry dari Aerosmith, Brian May dari Queen*
Hari terindah : *7 Desember 1964*
Konser pertama yang ditonton : *QUEEN [Budokan, Februari 1981]*

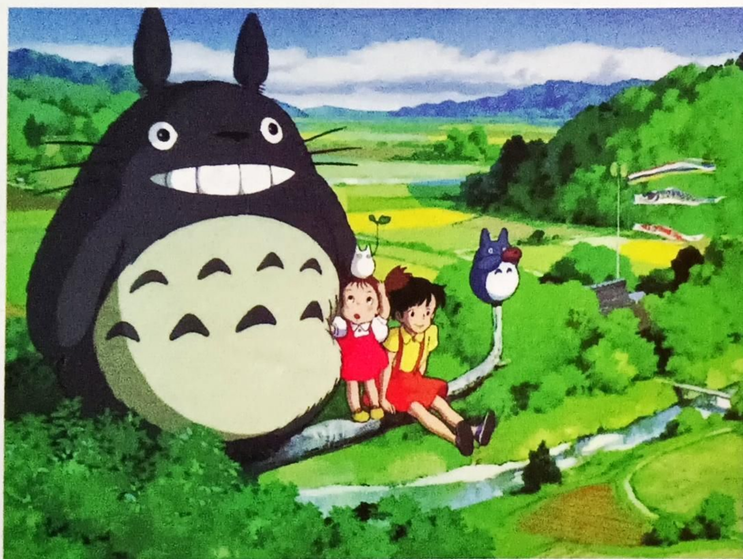


Eiji Kikuchi Drummer

Nickname : *ANNIE*
Lahir : *6 Juni 1967*
Gol darah : *O*
Hobi : *Main komputer, makan pisang [... ^ ^]*
Musisi fave : *Buanyak!*
Hari terindah : *12 Januari 1996 di Budokan*
Chara fave : *Devilman*
Konser pertama yang ditonton : *Iron Maiden [Shibuya Koukaido, Des 1982]*

[5 Mei] TANGO-NO-SEKKU

Jika pada bulan Maret dilangsungkan festival boneka untuk anak-anak perempuan Jepang, maka pada tanggal 5 Mei diselenggarakan festival untuk anak laki-laki. Perayaan untuk giliran anak cowok yang dikenal dengan nama *Tango-no-sekku* ini ditujukan untuk memotivasikan anak laki-laki agar menjadi orang yang sehat dan memiliki semangat hidup. Pada hari ini panji-panji dengan bentuk ikan salmon terlihat berkibaran di seluruh Jepang. Panji ini terbuat dari kain berwarna putih, yang digambari bentuk ikan. Mengapa ikan? Karena hewan ini dianggap melambangkan karakter yang memiliki keinginan yang gigih. Para orang tua berharap dengan melihat panji-panji yang beterbangan tertiup angin, anak laki-laki mereka akan terinspirasi dengan semangat juang ikan ini. Ikan jenis ini memang terkenal akan keuletan, ketabahan, dan kemauan kerasnya untuk mengatasi tantangan alam. Seperti diketahui, salmon selalu terlihat berenang melawan arus deras, bahkan 'mendaki' air terjun untuk mencapai tempat dimana ia bisa meneruskan keturunannya.



Panji-panji ikan raksasa di atas atap atau tergantung di tiang-tiang itu tidak hanya terlihat cerah warnanya, tetapi juga sangat panjang. Bahkan ada yang mencapai 9 meter panjangnya, dan digantung bersama dengan pita merah putih yang lebih panjang lagi. Panji-panji ikan yang besar, umumnya dipasang di daerah pinggiran yang terbuka, di mana mereka dapat berkibar dengan bebas.

Pada Festival Anak Laki-laki ini, *tokonoma* [ruangan kecil dalam sebuah kamar di rumah Jepang untuk memajang hiasan] menjadi tontonan yang menyenangkan bagi anak laki-laki dan tamu-tamu mereka. Tempat ini menjadi *display* pajang boneka-boneka maskulin yang mewakili pahlawan-pahlawan dari sejarah masa lalu atau legenda Jepang. Selain boneka, ada juga miniatur helm atau *kabuto*, miniatur stelan baju baja untuk perang atau *yoroi*, pedang, panah, dan alat-alat bela diri lainnya, dan beberapa bahkan dibubuhi emas atau dilapisi pernis. Selain itu juga terdapat *chimaki*, yaitu kue beras yang dibentuk seperti corong dan dibungkus dalam daun bambu. Pada hari istimewa ini, *chimaki* disajikan dan dimakan bersama. Makanan khas lain untuk menyemarakkan hari ini adalah kue beras yang berisi *anko*, yaitu selai kacang merah manis, dan dibungkus dalam daun ek. Makanan ini disebut *kashiwa mochi*.

Jika ditelusuri sejarahnya, maka sebenarnya tradisi *Tango-no-sekku* berasal dari negeri Cina. Dulu, sekitar abad ke-7 atau 8 kegiatan ini diselenggarakan di negeri tirai bambu ini. Kemudian mulai menyebar ke Jepang dan Korea. Sejak itu festival ini dirayakan di ke-3 negara tersebut. Lain dari ke-2 negara lainnya, di Jepang ada pengaruh sentuhan bela diri dalam tradisi ini. Keluarga-keluarga samurai selama jaman Edo memasang bendera perang, kapal api, dan hiasan-hiasan perang lainnya di depan rumah mereka pada hari ini. Dekorasi bela diri menjadi faktor penting dalam pajangan yang diletakkan di dalam rumah. Maka hingga sekarang elemen itu juga tak dihilangkan pada *Tango-no-sekku*.

Satu lagi yang erat hubungannya dengan Festival Anak Laki-laki adalah daun iris, atau *shobu*. Karena itu tanggal 5 Mei kadang-kadang juga disebut Festival Iris. Pada hari ini orang-orang mandi dalam kolam/bak air panas yang diisi daun iris. Kebiasaan kuno ini lahir dari kepercayaan bahwa daun jenis ini memiliki kemampuan untuk mengusir pengaruh jahat atau setan. Pada hari itu, beberapa tempat pemandian umum akan buka lebih awal, dan pemiliknya akan meletakkan daun iris hijau yang segar ke dalam air panas. Aroma daun segar ini membuat air menjadi sangat segar dan mengundang orang untuk mandi di dalamnya. Di jaman dahulu, daun iris juga dipercaya dapat mengusir api. Kebiasaan menyimpan daun iris pada atap rumah sebagai jimat terhadap api masih terlihat pada daerah-daerah pinggiran, khususnya pada tanggal 5 Mei.

Semua fakta yang ada menunjukkan betapa tanggal ini memiliki arti yang penting, yang terlihat dari dekorasi dan simbol-simbol yang digunakan. Untuk orang asing, yang lebih mengesankan adalah hari ini dikhususkan untuk anak laki-laki. Dari kenyataan ini dapat diambil kesimpulan bahwa orang Jepang menghormati sifat dasar anak-anak dan memiliki komitmen yang dalam untuk meningkatkan kebahagian dan kemajuan mereka.

Uniknya, saking melekatnya tradisi ini dalam kehidupan masyarakat Jepang hingga sekarang, maka festival ini juga seringkali ditampilkan dalam anime atau manga. Walau tak sekental pengaruh bunga sakura, namun simbol panji berbentuk ikan sangat mudah kita temukan dalam deretan 'perlengkapan' tradisi Jepang. Bahkan bagi mereka yang bukan orang Jepang pun, melihat panji ikan yang berkibar-kibar lincah itupun akan memberikan perasaan semangat yang berbeda. Ngga percaya? Sempetin deh mampir ke Jepang pada saat festival ini berlangsung, yang pasti membuat semangat kalian terbangkit kembali, sekalipun mungkin secara usia kita sudah jauh melewati masa kanak-kanak kita!



HISTORY OF ANIME

Setelah selama 2 edisi lalu kami mengungkap keberadaan 65 anime terkenal pada jamannya, maka kali ini giliran 35 'sisanya' untuk menggenapi menjadi 100 buah anime yang sangat dikenal sepanjang sejarah keberadaan anime di Jepang. Semoga dari sini kita bisa belajar untuk lebih mencintai anime, dan memandangnya sebagai karya seni yang positif dan menghibur.



AATS, MEGAMI SAMA 1993 OVA
Diangkat dari manga karya Kosuke Fujishima. Penggambaran karakter yang rapi dan bersih merupakan ciri khas dari anime ini. Mengisahkan kehidupan Morisato Keiichi yang berubah semenjak pertemuan pertamanya dengan Belldandy seorang dewi yang datang untuk mengabulkan permintaan Keiichi. Sejak saat itu pula masalah terus berdatangan secara bergiliran.



KIDOU BUTOUDEN G GUNDAM 1994 TV
Anime ini merupakan terobosan bari dalam dunia Gundam dengan memaparkan sebuah cerita alternatif. Ceritanya sendiri tidak memiliki hubungan dengan seri-seri Gundam sebelumnya. Tokoh dalam kisah ini adalah Domon Kasshu, seorang Gundam Fighter yang datang ke bumi dengan Mobile Fighter miliknya, Shining Gundam, untuk mencari kakaknya yang hilang.



SHIN SEIKI EVANGELION 1995 TV
Anime dengan cerita yang kontrofersial ini dengan cepat menduduki peringkat pertama sebagai anime yang paling diminati pada saat penayangannya. Ceritanya sendiri dibuat oleh Hideaki Ano dengan sedikit penyaduran dari Bibel. Shinji Ikari adalah seorang anak berumur 15 tahun yang merupakan tokoh utama dalam cerita penuh konflik jiwa ini, dan ,menjadi saksi dari berakhirnya semua kehidupan di bumi.



KIDOU KEISATSU PATLABOR 2 THE MOVIE 1993 MOVIE
Setelah Movie pertamanya sukses, maka Movie kedua dari Kidou Keisatsu Patlabor dibuat dengan pendekatan keadaan yang lebih menyerupai kehidupan nyata dan sarat dengan nafas-nafas politik. Dalam cerita ini dikisahkan bahwa Noa Izumi dan Asuma Shinohara sudah keluar dari kepolisian, di mana teroris yang misterius muncul untuk mengacaukan keadaan di Tokyo.



AKAZUKIN CHACHA 1994 TV
Menceritakan petualangan seorang anak pengguna ilmu sihir bernama Chacha, dalam petualangannya dia dibantu oleh teman-temannya yang selalu mewarnai petualangannya dengan humor.Anime ini mengambil petualangan sebagai tema ceritanya.



MEMORIES 1996 MOVIE
Sebuah film layar lebar yang terdiri dari 3 cerita anime yang berbeda, dengan judul [Kanojo no Omoide] [Saishu Heiki] dan [Taihou no Michi]. Yang menjadi perhatian adalah [Taihou no Michi] karena penggunaan Computer Graphic banyak digunakan untuk efek-efeknya.



TOKYO BABYLON 2 1994 OVA
Salah satu anime yang diangkat dari manga karya CLAMP, dalam anime ini suasana yang digambar terasa kelam dan sepi, di mana hal itu sudah merupakan ciri khas dari karya-karya CLAMP. Ceritanya sendiri mengisahkan kehidupan Subaru yang berkaitan dengan masa lalunya, dan melanjutkan kisah anime sebelumnya.



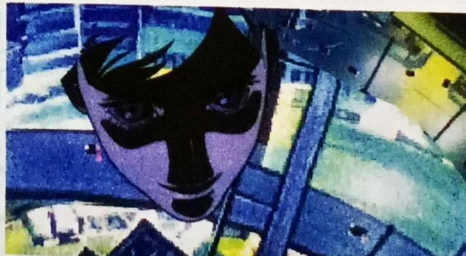
SHIN KIDOU SENKI GUNDAM W 1995 TV
Gundam Wing adalah seri Gundam kedua yang memaparkan sebuah cerita alternatif tanpa berhubungan dengan seri-seri Gundam sebelumnya. Seri ini memiliki bobot cerita yang cukup berat dan menarik untuk diikuti, sangat kental dengan unsur politik dan spionase. Heero Yuy dan 4 rekan lainnya adalah para pilot Gundam yang ditakdirkan untuk terlibat dalam perang kali ini.



MAHOU TSUKAI TAI! 1996 OVA
Keceriaan dan humor merupakan modal dasar dari anime ini. Menceritakan makhluk luar angkasa yang tiba-tiba datang ke bumi, dan untuk mengantisipasi segala kemungkinan maka sekelompok orang dari klub penyihir dari sebuah sekolah, bergerak untuk menyerang dengan kemampuan sihir mereka, padahal mereka sendiri belum tahu apakah makhluk yang mereka hadapi bermaksud jahat atau tidak.



MACROSS PLUS 1994 OVA
Anime yang terdiri dari 4 volume ini telah mengangkat nama Shoji Kawamori sebagai Director. Memiliki kualitas gambar yang baik dengan penggunaan Computer Graphic di beberapa tempat. Kisah cinta segitiga yang merupakan ciri khas Macross tetap dipertahankan di mana dikisahkan konflik di antara 2 pilot bernama Isamu dan Guld dengan seorang manajer bernama Myung.



GHOST IN THE SHELL -KOUKAKU KIDOU TAI- 1995 MOVIE
Sebuah film layar lebar yang diangkat dari manga karya Masamune Shirow. Setelah pembuatannya diawasi oleh Mamoru Oshii sebagai sutradara, maka suasana dan penggambaran karakternya berbeda dengan manganya. Kusanagi Motoko adalah tokoh dalam cerita ini, di mana dia adalah seorang anggota polisi dengan tubuh Cyborg.



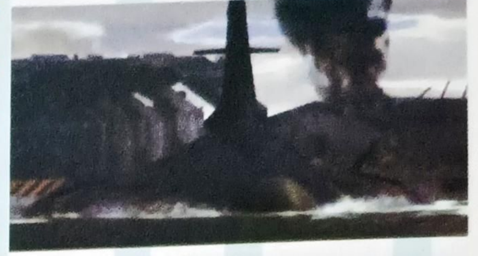
KODOMO NO OMOCHA 1996 TV
Satu lagi anime yang terkenal karena humornya yang mampu membuat orang stress merasa senang kembali [selama nonton film ini], tema cerita yang diangkat mengambil kehidupan sehari-hari remaja dalam menjalani hidup yang penuh dengan bumbu-bumbunya.



TENKUU NO ESCAFLOWNE 1996 TV
Anime ini mengangkat sebuah dunia yang penuh fantasi sebagai temanya. Memiliki kualitas gambar dan cerita yang baik. Hitomi Kanzaki, seorang siswi SMU, secara kebetulan bertemu dengan Vahn Fannel, yang kemudian membawanya ke dunia lain, di mana di dunia tersebut sedang terjadi perang.



SLAYERS TRY 1997 TV
Anime Slayers dikenal sebagai anime terkocak dengan tokohnya yang menggemaskan, Lina Inverse. Yang menjadi daya tarik dari anime ini adalah jalan ceritanya yang menyerupai cerita RPG [Role Playing Game], selalu ada yang baru dalam setiap petualangannya. Slayers Try adalah seri TV-nya yang ketiga, sekaligus seri TV terbaiknya karena kualitas gambarnya yang sudah meningkat.



AO NO ROKU GO 1998 OVA
Untuk pertama kalinya dibuatnya sebuah anime yang dibuat dengan perpaduan 3D dan 2D secara langsung. Menceritakan di mana dunia sudah dalam keadaan kritis, sebagian bumi sudah tenggelam dan tempat tinggal manusia semakin menyempit. Dalam keadaan seperti itu manusia diserang oleh makhluk-makhluk yang ingin membunuh semua manusia, harapan terakhir umat manusia hanyalah sebuah organisasi bernama Blue.



MEITANTEI CONAN 1996 TV
Sebuah anime yang mengangkat cerita detektif sebagai temanya. Shinichi Kudo, seorang detektif SMU yang sangat tersohor dan sering membantu polisi, berhasil dibekuk oleh seorang penjahat dan meminumkan racun kepadanya. Efek dari racun itu membuat Shinichi menjadi anak kecil, dan sejak saat itu dia memakai nama Conan Edogawa supaya identitasnya tak diketahui.



SHOUJO KAKUMEI UTENA 1997 TV
Seri anime yang bisa dibilang kontrofersial karena pemaparan cerita yang sangat abstrak, walau bertemakan kepahlawanan, tetapi ceritanya juga pekat akan konflik jiwa. Mengisahkan perjuangan Utena, seorang gadis dalam sepak terjangnya untuk melindungi orang yang dia sayangi.



COWBOY BEBOP 1998 TV
Bounty Hunter adalah tema yang diangkat oleh anime ini. Kualitas gambar yang bagus membuat anime ini menjadi anime yang menduduki papan teratas anime yang paling disukai. Tokoh dalam kisah ini adalah Spieke Spiegel, seorang Bounty Hunter yang bisa dibilang selalu sial untuk mendapatkan uang.



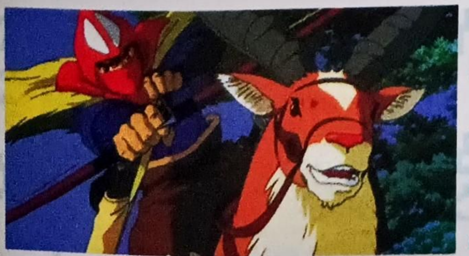
KIDOU SENKAN NADESICO TV 1996 & MOVIE 1998
Anime yang satu sebenarnya memiliki tema cerita yang cukup serius, tetapi dengan gaya penampilan dan suasana humornya yang selalu terasa setiap saat, membuat anime ini menjadi sebuah anime yang terasa ringan dan menyenangkan untuk diikuti. Tokoh utama dalam anime ini adalah Akito Tenkawa dan Yurika Misumaru, dimana mereka sebenarnya saling menyukai satu sama lain.



YUUSHA OH GAOGAIGAR 1997 TV
Anime yang merupakan seri terbaru dari Yuusha Series ini memiliki kualitas yang sangat bagus terutama dengan adanya bagian-bagian yang diberikan sentuhan Computer Graphic, hal ini menjadikan Gaogaigar sebagai Yuusha Series terbaik hingga saat ini dalam hal gambar. Gai adalah tokoh dalam kisah ini, tubuhnya dibuat menjadi cyborg karena kecelakaan yang menimpanya, sejak saat itu dia bertempur dengan menggunakan kekuatannya untuk melindungi seorang anak bernama Mamoru.



OJARU MARU 1998 TV
Anime ini memiliki tema petualangan yang sangat pekat dengan intrik-intriknya, selain penggambaran cerita yang menarik, anime ini juga memiliki gaya gambar tersendiri yang menarik, terutama dalam penggambaran tokoh-tokohnya, hal inilah yang membuat anime ini dikenal dan membuatnya lain daripada yang lain.



MONONOKE HIME 1997 MOVIE
Salah satu anime Masterpiece karya Studio Gibli di bawah arahan langsung Miyazaki Hayao. Ceritanya banyak mengambil dari legenda-legenda Jepang kuno, seperti keberadaan dewa-dewa yang melindungi hutan dan alam.



POCKET MONSTER 1997 TV
Siapa sih yang tidak kenal dengan Pocket Monster atau Pokemon pada zaman sekarang ini. Anime ini mengambil tema petualangan sebagai dasar ceritanya. Menceritakan perjuangan Satoshi dari Masara Town bersama Pocket Monster peliharaannya, Pikachu, untuk menjadi seorang Pokemon Trainer terbaik.



SERIAL EXPERIMENTS LAIN 1998 TV
Diangkat dari game Playstation, cerita dalam animenya dibuat lebih mendalam dan kental dengan konflik jiwa. Lain Iwakura adalah tokoh kisah ini, dia adalah seorang gadis yang hidup di dunia di mana dunia virtual sudah merupakan warna dari kehidupan sehari-hari. Kini dia harus mempertanyakan yang manakah dunia nyata dan yang manakah dunia virtual.

HISTORY OF ANIME

Setelah selama 2 edisi lalu kami mengungkap keberadaan 65 anime terkenal pada jamannya, maka kali ini giliran 35 'sisanya' untuk menggenapi menjadi 100 buah anime yang sangat dikenal sepanjang sejarah keberadaan anime di Jepang. Semoga dari sini kita bisa belajar untuk lebih mencintai anime, dan memandangnya sebagai karya seni yang positif dan menghibur.



CARD CAPTOR SAKURA 1998 TV
Anime yang diangkat dari hasil karya CLAMP dengan tema yang lebih ringan dan cerah dibandingkan karya-karya sebelumnya. Mengisahkan kehidupan seorang anak bernama Sakura Kinomoto yang secara tidak disengaja dia harus menjadi seorang Card Captor. Yang menarik dari anime ini adalah penggambaran tokohnya yang lucu.



ONE PIECE 1999 TV
Menjadi raja atau penguasa lautan adalah mimpi dari Rufi, seorang pemuda yang dikenal sebagai buronan yang banyak dicari orang karena kemampuan yang dimilikinya, namun sebenarnya apakah yang dilakukan Rufi sehingga kepalanya diinginkan banyak orang?



GENSOMADEN SAIYUUKI 2000 TV
Anime beken ini mengangkat kisah dari legenda klasik negeri China, namun segala sesuatunya, terutama karakternya, dibuat mengikuti gaya penggambaran anime jaman sekarang. Kisahnya sendiri mengisahkan petualangan Son Gokou beserta teman-temannya dalam mencari dan membela kebenaran dari kejahatan yang datang untuk menguasainya.



IMA, SOKO NI IRU BOKU 1999 TV
Kisah yang mengambil science fiction sebagai temanya, menceritakan mengenai kehidupan seorang gadis bernama Lala Lou, dan sebuah pertemuan membuat dirinya terlempar dalam waktu. Ketika sadar dia mendapati dirinya berada di 50 tahun yang akan datang dan perang sedang berkecamuk pada saat itu.



DIGIMON ADVENTURE BOKURA NO WARGAME 2000 MOVIE
Digital Monster atau Digimon adalah seri anime terkenal dengan tema monster-monster yang dipelihara seseorang, dan bersaing dengan tenarnya Pokemon. Movie ini adalah movie kedua yang dibuat berdasarkan cerita di serial TV-nya.



SAKURA TAISEN 2000 TV
Setelah keluar dalam bentuk OVA, kini Sakura Taisen juga muncul dalam bentuk TV Series. Dalam serinya ini dikisahkan perjuangan kelompok Hanagumi dalam melawan kekuatan jahat yang mengancam Jepang, seperti halnya yang diceritakan dalam gamenya di Sega Saturn dan Dreamcast.



TURN A GUNDAM 1999 TV
Sebuah seri dari Gundam yang sebenarnya jika diteliti lebih lanjut, memiliki hubungan dengan seri-seri Gundam sebelumnya. Segala sesuatunya yang mencakupi latar, karakter, suasana dan musiknya dibuat bernafaskan gothic atau zaman reinnasance, di mana segala sesuatunya kembali ke zaman di mana manusia belum mengenal kecanggihan teknologi. Loran Seack adalah tokoh dalam kisah ini.



JIN-ROH 2000 MOVIE
Film layar lebar yang bernafaskan kehidupan seorang tentara bayaran, dan disutradarai oleh Mamoru Oshii. Kualitas animasi dan kedalaman cerita merupakan segalanya bagi Mamoru Oshii, karenanya mengenai kualitas gambar dan cerita tak perlu dipertanyakan lagi untuk anime yang satu ini.



LOVE HINA 2000 TV
Jika dilihat sepintas anime ini terlihat sangat sederhana, namun sebenarnya Love Hina memiliki cerita yang unik, menarik, ringan, dan mampu menghibur dalam jagka waktu yang cukup panjang. Penggambaran karakternya juga unik dan cute, ceritanya sendiri diangkat dari cerita di manganya. Tokoh dalam kisah ini adalah Urashima Keitarou yang selalu gagal dalam ujian masuk ke Universitas Tokyo.



HUNTER X HUNTER 1999 TV
Gon adalah seorang anak yang lahir di pulau Kujira, dan untuk menjadi seorang Hunter dia berkeliling dunia untuk mencari apa yang dibutuhkan untuk menjadi seorang Hunter. Dalam petualangannya dia akan ditemani oleh Kurapika dan Reorio, teman seperjuangan dalam menghadapi segala bahaya yang melintang.



BLOOD THE LAST VAMPIRE 2000 MOVIE
Sebuah film layar lebar yang dibuat oleh Production I.G. Walaupun hanya memiliki durasi waktu 50 menit, tetapi anime ini memiliki kualitas gambar dan gerakan yang sangat halus, bahkan Hollywood-pun mengakuinya sebagai film animasi terbaik saat ini. Mengisahkan seorang gadis bernama Saya dalam usahanya untuk memberantas vampir-vampir yang masih hidup di muka bumi.

Demikian urutannya, dengan ini tentunya kalian sudah tahu dong apa-apa saja yang dikenal di Jepang sana, dan tentunya ada anime kesukaan kalian yang masuk ke dalam 100 urutan anime beken ini. Nah, sekarang kita lihat kembali sebenarnya ada perkembangan apa saja dari anime yang muncul pada tahun 1993 sampai sekarang ini dibandingkan yang keluar sebelumnya. Yang pasti penggunaan Computer Graphic dan 3D untuk efek-efek tertentu sudah menjadi umum dan bukan sesuatu yang aneh lagi. Sementara dari segi penyajian cerita ada 2 tipe yang sangat menonjol, ada yang menampilkan sebuah cerita yang kelam, misterius dan penuh intrik sebagai penggambaran dari sisi gelap dunia modern untuk menyadarkan penonton dengan keadaan sekeliling dan tidaklah selalu ceria dan penuh warna, dan ada yang menampilkan sebuah cerita yang ringan dan mampu menghibur, hal ini untuk mengantisipasi para penonton yang sudah jenuh dengan kehidupannya yang sangat rutin dan terkekang, juga sebagai penyegar di tengah banyaknya film dengan tema serius yang sudah banyak beredar. Dalam penggambaran karakter, ada yang berusaha supaya benar-benar menyerupai kenyataan, seperti halnya [Jin-Roh] dan [Blood The Last Vampire], namun ada juga yang ,menggambarkannya sesederhana mungkin bahkan mungkin lebih sederhana daripada anime-anime yang pernah muncul sebelumnya seperti halnya [Love Hina], namun hal itu sudah merupakan ciri khas dari masing-masing animator dan tentunya semua itu tetap menarik untuk dilihat.

FOREVER

OST BEACH BOYS

Sing by: Sorimachi Takashi [with Richie Sambora]

Forever

Kaze ga yureteru nami ga utatteru
Ore wa kyo mo aruiteru
Suna o tsukan de sono atsusa tashikamete
Kono kisetsu o kanjiteru
Angin bergoyang Ombak bernyanyi
Hari ini pun aku berjalan kaki
Dengan menggenggam pasir pastikan rasa panas itu
Rasakan musim ini

Ah Forever Your Love
Forever Your Friend
Ano hi no mama no egao ga koko ni
Shizuka ni toki o kizamu
Forever Your Heart
Itsu no hi mo
Forever Your Friend
Nani mo iwazu ni sasaetekureta
Omae to futari yorokobi kanjiteru
Ah Forever Your Love
Forever Your Friend
Di sini ada wajah tertawa yang seingkali ada di hari itu
Goreskan waktu dalam ketenangan
Forever Your Heart
Hari kapan pun
Forever Your Friend
Berikan bantuan dengan alasan apapun
Rasakan kegembiraan berdua dengan kamu

Kawarazu ni nagarete yuku
Toki wa tomerarenai
Now You Change That Time
Kore kara no michi de nani ga attemo
Ima o wasurenai sa
Lepaskan peraturan
Jangan hentikan waktu
Now You Change That Time
Entah ada apa dalam jalan masa depan
Jangan lupakan saat ini

Forever Your Friend ...

Sorezore no yumegatari atta hibi
Omae no me ga sukidatta
Kokoro no oku ni kakusenai mirai e no
Fuan ore wa kitsuiteta
Hari-hari yang masing-masing ada cerita impian
Karna aku menyukai matamu
Menuju masa depan yang tak bersembunyi dalam hati
Resah hati ini aku sadar

Ah Forever Your Love
Forever Your Friend
Nani ga atte mo kawaranaisato
Ano toki itte kotoba ga kasurete
Oh hitoride mo
Forever Your Friend
Nori koerareru michi o sagashite
Omae to futari mata koko de aitai
Ah Forever Your Love
Forever Your Friend
Apapun tak akan berubah
Saat itu terucap kalimat dengan suara parau
Oh sendiri pun
Forever Your Friend
Mencari cara mengatasi kesukaran
Ingin sekali bertemu di sini berdua dengan kamu

Tae manaku tsuzuite yuku
Hoshizora ni chikau yo
Together We Will Be There Till The End
Sorezore no michi de nani ga atte mo
Ore wa koko ni iru sa
Terus menerus bersambung
Bersumpah pada langit berbintang
Together We Wil Be There Till The End
Entah ada apa dalam jalan masa depan
Aku ada di sini

Forever Friend ...

Kawarazu ni nagarete yuku
Toki wa tomerarenai
To Change That Time Baby
Kore kara no michi de nani ga attemo
Ima o wasurenai sa
I Will Never Never Never Hey ...
Oh wasurenai sa
Lepaskan peraturan
Jangan hentikan waktu
To Change That Time Baby
Entah ada apa dalam jalan masa depan
Jangan lupakan saat ini
I Will Never Never Never Hey…
Oh jangan lupakan

TACTICS

Rurouni Kenshin - 1st Ending Theme

By: The Yellow Monkey

GIRA to shita kimi no me ni
DOKI to shita hirusagari
SHAKI to shita ore no karada
Maru de tamesareteru you ni
Bercahaya dalam matamu
Berdebar saat siang sedikit terlambat
Sebelumnya badanku
Seperti dicoba dengan lingkaran

TSUN to shita kimi to kuuki ni
ZOKU to shita koigokoro wa
ZARA to shita suna o kami
Sareru ga mama yoru ni nani
Kurang terasa kamu dan udara
Bersambung perasaan cinta
Terasa kesat mengigit pasir
Kadang-kadang terbentuk menjadi malam

Sorosoro jiman no kuchibiru de
WAIN o nomasete kurenai ka
Mangetsu no yoru ni musubareta
Otoko to onna wa eien sa
Sedikit demi sedikit dengan bibir kebanggaan
Apa kamu tak mau minum anggur
Diikat di malam bulan purnama
Laki-laki dan perempuan akan abadi

Hageshiku Lady Ah gimme your love
Yoshiku Lady I need your love
Tama ni miseru sabishige na me ga
Uso ka hontou ka wakaranai
Hangatnya Lady Ah gimme your love
Mempesona Lady I need your love
Kadang-kadang terlihat mata yang kesepian
Bohongkah, betulkah, aku tak mengerti

Sunao ni Lady Ah gimme your love
Kanjite mite Lady I need your love
Kimi no shigusa ni furi mawasarete
Muchuu no ai wa ore no naka de odoru
Dengan lembut Lady Ah gimme your love
Rasakan dan lihat Lady I need your love
Dilambaikan dengan tingkah lakumu
Kegilaan cinta menari dalam diriku

SARA to shita kami o toki
TSUYA to shita hada o yose
Kotoba asobi suru you ni
Kimi wa ore o mote asobu
Baru saja menguraikan rambut
Terasa licin hentikan badan
Seperti permainan kata-kata
Kamu bermain mengajakku

Kakehiki wa tsuyoi kimi no naka
Ayamachi wa yowai ore no naka
Suki na dake tanoshimeba ii sa
Otoko to onna wa eien sa
Strategi ada dalam dirimu yang kuat
Kesalahan ada dalam diriku yang lemah
Kalau bahagia hanya karna suka, tidak apa-apa
Laki-laki dan perempuan akan abadi

Hageshiku Lady Ah gimme your love
Yoshiku Lady I need your love
Tama ni miseru yasashii egao ga
Uso ka hontou ka wakaranai
Hangatnya Lady Ah gimme your love
Mempesona Lady I need your love
Kadang-kadang terlihat wajah tertawa yang ramah
Bohongkah, betulkah, aku tak mengerti

Sunao ni Lady Ah gimme your love
Kanjite mite Lady I need your love
Kimi no shigusa de ore o koroshite
Sono isshun ga nani yori shiawase sa
Dengan lembut Lady Ah gimme your love
Rasakan dan lihat Lady I need your love
Aku mati karena tingkah lakumu
Sekejap itu aku paling bahagia

Yami no naka odoru
Dakishimete odoru
Nando demo odoru
Eien ni odoru [3x]....
Menari dalam gelap
Memeluk erat dan menari
Yang manapun menari
Menari dalam keabadian [3x]….

OTAKU KANSEI PARTY 2001

Contak person:
Andrie [0811222081]
Lusi [08156049215]

Ada kabar gembira nih buat para penggemar anime, manga dan game - terutama buat mereka yang berdomisili di Bandung dan sekitarnya - karena HIMADE UNPAD bakal menggelar acara yang super heboh, dengan tajuk ***Otaku Kansei Party***, yang artinya "Pesta buat para otaku".

Acara ini akan digelar **5-7 Juni 2001**, mulai jam **10 pagi** sampe **8 malem**. Tempatnya di **GSG UNPAD, Jl. Dipati Ukur 35, Bandung**. Segudang acara telah disiapkan oleh panitia, antara lain: lomba nyanyi lagu Jepang ***[J-Pop Competition]***. Lomba ini dibuka buat kalian yang berusia 13 hingga 25 tahun. Hadiahnya bernilai sampai jutaan rupiah! Sedangkan pengelompokkannya sendiri dibagi menjadi 2 kategori: **solo** dan **vokal grup** [maks. 10 orang].

Kalau kamu berminat, kamu bisa mendapatkan formulirnya di **McDonald Buah Batu, Radio Garuda** [Jl. Moh. Ramdan 42] atau di **sekretariat** Otaku Kansei Party [PSBJ UNPAD Jatinangor]. Harga formulir adalah **Rp. 25.000,-** untuk solo, dan **Rp. 75.000,-** untuk vokal grup. Biaya tersebut sudah termasuk **kaset demo** dan **teks lagu Jepang** yang dikompetisikan. Batas waktu pendaftaran terakhir adalah tanggal **31 Mei 2001**.

Selain itu, bakal digelar juga pameran anime,manga dan game. Dalam ajang ini rencananya akan diadakan **barter dan lelang koleksi**, misalnya: komik, majalah, poster dan pernak-pernik yang berhubungan dengan anime. Kalau kamu berminat untuk ikut dalam ajang ini, kamu bisa menanyakan lebih lanjut kepada panitia lewat e-mail: **drie@centrin.com**

Yang tidak kalah menarik adalah **pemutaran anime** terbaru, **demo J-Culture** seperti: karate, mochi-tsuki [pembuatan mochi], origami, dan yukata. Selain itu juga bakal ada ***door prize*** dan kejutan lainnya. Asyiknya, untuk menyaksikan semua itu, penonton tidak ditarik bayaran alias gratis! Jadi, biar ngga penasaran, kamu musti dateng ke *event* langka ini.

Keterangan J-Pop Competition:
Untuk kategori solo, lagu-lagu yang akan dipertandingkan adalah:
La La La Love Song, True Love, Mirai e, First Love [Utada Hikaru], Inori, Endless Rain, Niji ni Naritai, Ureshii!Tanoshi!Daisuki!, Kimi no Tame Ni, dan Get Back In Love.
Sedangkan untuk kategori vokal grup, dipertandingkan lagu: *You're The Only, Say Yes, Kokoro no Tomo, Hoshi ga Kirei, dan Hotel Pasific.*
Setiap peserta akan mendapatkan kaset demo dan lengkap dengan teks lagunya. Jadi, asal berani, semua pasti bisa kok! ^_^



CLOSE UP



He told me I'm useless…

She told me my face makes her mad…

But I'm still here doing nothing, and I feel empty. Waiting for someone to hold me,
I know nobody is coming,
He told me to die…

She told me to see nothing…







BY: Anim

Pada bulan Juli tahun 2000 kemarin, di bioskop-bioskop Jepang telah diputar sebuah film berjudul **Shiki-Jitsu**. Film ini diputar pertama kalinya pada tanggal 30 Oktober, dan juga sempat ditayangkan di 13th Annual Tokyo International Film Festival pada 2 November 2000. Yang membuat film ini istimewa adalah orang di balik pembuatan film ini. Ia tak lain dari 'si gila' **Hideaki Anno**, yang sudah terangkat namanya melalui **Shin Seiki Evangelion**, **Kareshi Kanojo no Jijo** dan **Love & Pop**.

Hideaki Anno lahir tanggal 22 Mei 1960 di daerah Yamaguchi. Saat ditanya tentang pengalaman karirnya, Hideaki-san menjelaskan bahwa anime yang paling berkesan baginya adalah **"Uchuu Senkan Yamato"**, yang dilihatnya ketika ia berusia 14 tahun. Pada tahun 1980, ketika menginjak umur yang ke-18, dia masuk ke *Filmmaking Department of the Osaka College of Art*, dengan berbekal pengalamannya membuat film sendiri, yang saat itu masih bermodalkan film ukuran 8mm. Selain itu, ia juga suka 'iseng' mencoba membuat anime sendiri sejak masih SMU.

Ketika berumur 22 tahun, Hideaki-san bekerja sebagai *mechanical design, special effect* sekaligus pembuat narasi untuk film **"Aikoku Sentai Dainipppon"**, film pertama dalam **Daicon Film**. Daicon Film adalah sebuah festival anime yang selalu diadakan secara rutin. Selain itu dia juga membantu sebagai *Key Animator* dan *Retouch Work* untuk adegan pilot dalam TV Series **"Choujikuyousai Macross"**. Salah satu karya terkenal yang dibuatnya ketika berumur 25 tahun adalah **"Megazone 23"**. Dua tahun kemudian, ia juga ikut membuat **"Ouritsu Uchuu Gun Honneamise no Tsubasa"**, dan seri OVA yang berjudul **"Metal Skin Panic Madox 01"**.

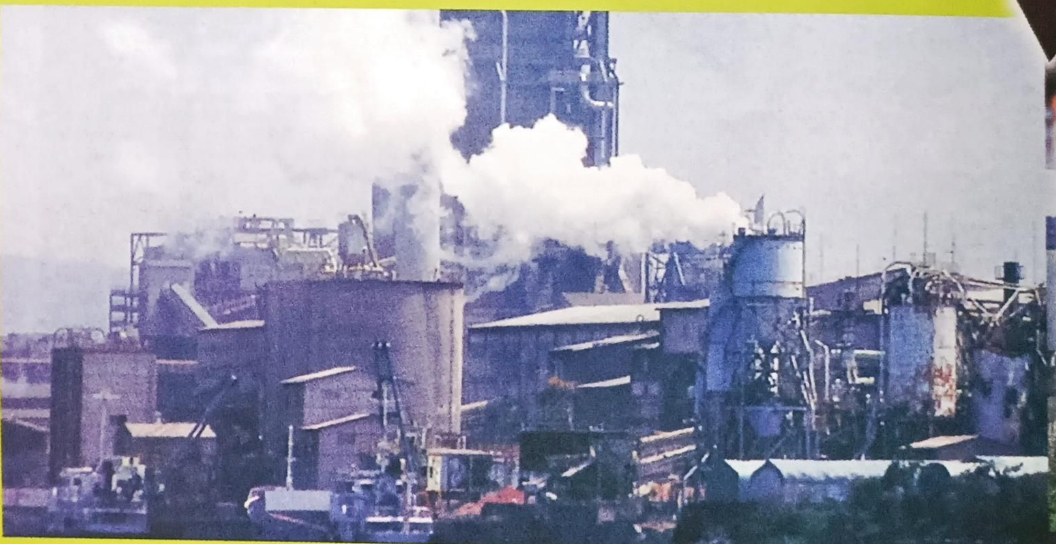
Pada tahun 1988, saat umurnya sudah menginjak 28 tahun, Hideaki-san bekerja sebagai *mechanical design* dalam movie **"Kidou Senshi Gundam Gyakusyuu no Char"**, dan membuat episode pertama dari seri OVA **"Top o Nerae! Gunbuster"**. Pada tahun 1989, dia membuat seri ke-2 dan ke-3 dari seri OVA itu, serta seri TV **"Fushigi no Umi no Nadia"**. Selain itu, dia juga mengerjakan proyek OVA **"Giant Robo The Animation"** sebagai *Key Animator* untuk episode pilot. Menginjak umurnya yang ke-34, dia mulai menulis **"Shin Seiki Evangelion"** dan membantu pembuatan adegan perubahan Sailor Uranus dan Sailor Neptune dalam **"Bishoujo Senshi Sailormoon S"**. Selanjutnya dia mulai tertarik untuk membuat film-film *live* dengan nuansa anime.

Selain Hideaki-san, yang menjadi pusat perhatian dari film ini adalah pemeran utama wanitanya, **Ayako Fujitani**. Ayako-chan lahir pada tanggal 7 Desember 1979. Sebelum









SHIKI





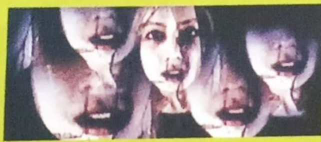








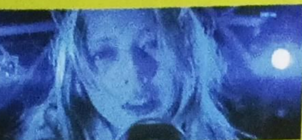
















JITSU

berperan dalam film Shiki-Jitsu, dia sudah banyak berkecimpung dalam dunia perfilman, bahkan semenjak usia 13 tahun! Yang paling mengangkat namanya adalah film **"Gamera"**, dikarenakan pemeran utama wanita dalam ketiga seri Gamera yang ada semuanya diborong oleh Ayako-chan! Baginya berperan dalam film Shiki-Jitsu adalah sebuah tantangan, karena dia harus berperan sebagai sosok wanita yang depresi dan memiliki banyak kepribadian yang berbeda.

Ayako-chan sendiri ternyata adalah seorang penggemar anime, dan anime yang disukainya antara lain **Macross** dan **Uchuu Senkan Yamato**. Karena itu tidak sulit bagi dirinya untuk dapat mengartikan peran yang dipegangnya di sini, yang menurutnya menyerupai cerita anime horor. Hideaki-san sendiri tidak begitu menanggapi pernyataan Ayako-chan, karena baginya saat itu bukanlah saat yang tepat untuk membicarakan anime... ou!

Film Shiki-Jitsu mengambil lokasi di kota industri **Ube** di daerah Yamagama, yang merupakan tempat Hideaki Anno pernah dibesarkan. Film ini mengisahkan tentang seorang gadis yang sangat kesepian sehingga batinnya yang menderita membentuk personifikasi psikologis yang menyerupai dirinya, yang berbalik senantiasa menghantuinya. Tepat satu hari sebelum hari ulang tahunnya, sisi kembarnya ini benar-benar mewujudkan diri dan membawanya melakukan upaya bunuh diri. Akibatnya, ia terseret ke penderitaan yang lebih dalam. Di saat itu, seorang lelaki yang merupakan sutradara yang sukses menemukannya terbaring di rel kereta api dan mencoba menyelamatkannya. Tanpa sengaja ia menyentuh perasaannnya yang tidak tampak itu. Ia melihat pergumulan dalam diri si gadis yang sedemikian mengerikan, dan mencoba merekamnya ke dalam sebuah video kamera. Lelaki itu menjadi posesif dan ingin menjadikan dirinya bagian dari wujud personifikasi yang dilihat dan dialami gadis itu. Ia pun ternyata ingin melarikan diri dari dunia fiktif yang ia bangun sendiri. Apakah gadis itu akhirnya benar-benar dapat merasakan hari ulang tahunnya? Dan, yang lebih penting lagi, apakah dia dan gadis itu benar-benar *exist*?

Shiki Jitsu memang tergolong cerita *thriller* psikologis yang benar-benar dipenuhi dengan adegan-adegan yang mencekam. Bukan adegan kekerasan, tapi lebih banyak adegan-adegan yang melukiskan teror mental yang dialami sang gadis dalam menghadapi "hantu" dirinya. Rentetan adegan banyak diilhami oleh karya Hideaki Anno, **The End Of EVANGELION**, yang diakuinya pernah ia coba tampilkan secara lebih konstruktif di dalam dunia nyata. Mungkin inilah perwujudannya. Sementara ide ceritanya sendiri diambil dari sebuah novel karya **Fujiya Fumiko** yang berjudul **"Escapist Dream"**. Film ini juga menggunakan paduan antara sel animasi tradisional dan berbagai adegan *stills* yang menggambarkan kehidupan yang penuh dengan depresi dan kesendirian di dalam kehidupan modern. Dalam hal ini Hideaki-san sangat berhasil!

Beberapa isu mengungkapkan bahwa film ini merupakan kisah nyata yang dialami Hideaki Anno beberapa tahun silam, sebelum ia [bahkan] memikirkan Evangelion. Ada pula yang berspekulasi bahwa film ini dibuat semasa Hideaki Anno tengah mengalami depresi ketika Gainax mengalami masa sulit. Benar atau tidak, setidaknya dalam menghadapi hidup, Shiki-Jitsu telah memberikan nasihat yang baik *....be happy ....be happy... always be happy!*

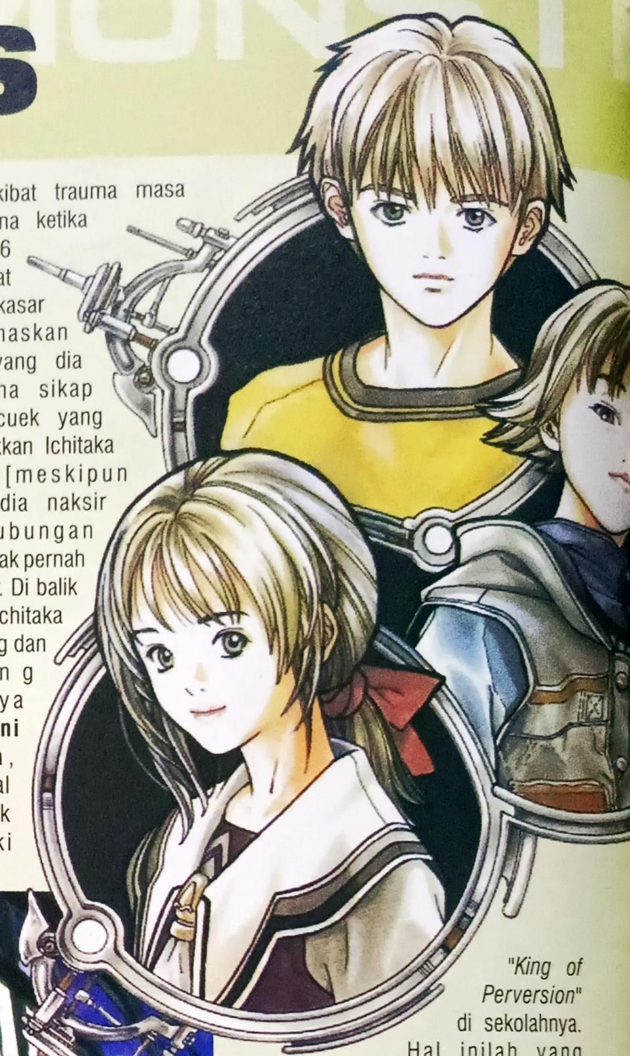
I's

OPENING

Manga ini merupakan karya terbaru dari *mangaka* Mazakazu Katsura. Diterbitkan pertama kali pada tahun 1997 oleh Kadokawa Shoten, menjadikan manga yang terdiri dari 15 jilid dengan jumlah 143 *chapter* ini mencapai masa kejayaannya pada tahun 1998. Yang membedakan **I's** dari karya-karya Mazakasu-sensei yang lainnya [**Video Girl Ai** atau **DNA2**] adalah settingnya yang paling 'normal', dalam arti tidak melibatkan unsur teknologi, *magic*, ataupun kekuatan super. Bahkan jika dilihat secara konsep, I's menampilkan tema yang sederhana, tentang kehidupan cinta dan persahabatan remaja dengan mengambil banyak setting sekolah. Judul I's sendiri sesungguhnya diambil dari huruf depan nama-nama tokoh utamanya, yang memang semua berinisial 'I'. Namun mengingat banyaknya unsur *nudity* maupun adegan yang mengarah pada tema dewasa, membuat *shonen-manga* yang satu ini tak cocok dibaca oleh mereka yang belum dewasa. Di Indonesia sendiri, rasanya manga jenis ini belum bisa diterima oleh masyarakat umum, sehingga kecil kemungkinan bisa diterbitkan secara resmi.

THE STORY

Pada permulaan kisah ini, kita akan diperkenalkan dengan sang tokoh utama **Ichitaka Seto**, seorang siswa kelas 2 SMU Wanda, yang diam-diam tertarik pada teman sekelasnya, Iori Yoshizuki. Iori saat itu memang sedang beken, karena tengah menjadi cover girl dari sebuah majalah. Namun Ichitaka ini punya masalah bila berhadapan dengan wanita, yaitu selalu mengucapkan kata-kata yang berlawanan dari perasaannya sesungguhnya. Ke-tidak-pede-annya ini adalah akibat trauma masa lalunya, dimana ketika masih kelas 6 SD, dia sempat ditolak secara kasar dan mengenaskan oleh gadis yang dia sukai. Karena sikap dingin dan cuek yang selalu ditunjukkan Ichitaka pada Iori [meskipun sebenernya dia naksir berat!], hubungan mereka pun tidak pernah berjalan lancar. Di balik semua itu, Ichitaka selalu didukung dan didorong semangatnya oleh **Teratani Yasumasa**, yang terkenal sebagai maniak dan dijuluki



"*King of Perversion*" di sekolahnya. Hal inilah yang membu at Ichitaka terus berjuang mengejar Iori.

Suatu ketika dalam pemilihan *Freshman Welcoming Committee*, Ichitaka dan Iori terpilih sebagai panitia untuk membuat acara penyambutan. Hal ini memaksa mereka berduaan di perpustakaan. Namun seperti biasa sikap Ichitaka yang sok *cool* di hadapan Iori membuat keduanya hanya saling diam saja di sana, hingga akhirnya Iori memecah keheningan dengan menetapkan nama "I's" untuk panitia ini. Belakangan, Ichitaka sadar bahwa Iori menggabungkan kedua inisial nama mereka, yang membuatnya sangat happy ^.^

Namun ketika nama Iori sebagai *cover girl* mulai merebak di sekolah, Iori mendapat ejekan dari para siswa, ditambah lagi dengan aksi beberapa orang yang mengatasnamakan majalah sekolah mengundang Iori untuk pemotretan, padahal sebenarnya mereka bermaksud untuk menonton tubuh Iori dengan kamera tersembunyi di ruang ganti pakaian wanita. Teratani yang mengetahui hal itu segera menghubungi Ichitaka, dan keduanya berhasil menggagalkan aksi para berandal itu.

Setelah kejadian itu, hubungan Iori dan Ichitaka menjadi semakin dekat. Dan dalam sebuah kesempatan, Ichitaka berhasil membuat janji untuk *shopping*



bersama Iori. Sialnya, saking groginya, Ichitaka dia terlambat bangun pada paginya! Dalam keadaan demikian, sekali lagi Teratani menjadi penyelamat Ichitaka. Ia berhasil mengundang Iori untuk datang ke rumah Ichitaka. Pada moment ini kita akan dikenalkan dengan "I's" yang ke-3: **Itsuki Akiba**, teman sekaligus mantan 'kekasih' Ichitaka semasa SD dulu. Itsuki pada 4 tahun lalu pindah ke Amerika bersama keluarganya. Kemunculan Itsuki saat Ichitaka sedang berduaan dengan Iori benar-benar tidak tepat. Apalagi Itsuki muncul dari kamar tidur dan hanya memakai pakaian dalam! Ichitaka yang panik dan takut Iori salah paham mencoba menyembunyikan Itsuki di teras ^.^ Itsuki yang pulang dari Amerika, untuk sementara memang tinggal di rumah Ichitaka. Hal yang membuat Ichitaka pusing tujuh keliling... apalagi ayahnya memperkeruh suasana dengan mengatakan "Aku tidak perlu repot lagi mencarikan pengantin wanita untukmu. ^_^"

Kisah berlanjut pada keseharian Ichitaka yang tinggal serumah dengan Itsuki. Ichitaka, setelah memasuki kamar Itsuki baru menyadari bahwa ternyata Itsuki memiliki bakat yang sangat hebat sebagai seniman patung dan tanah liat. Namun sikap sok cool yang kembali muncul di depan Itsuki, membuatnya mengejek hasil karya Itsuki. Bahkan kemudian ia menantang Itsuki untuk memperlihatkan patung *paper clay* wajahnya, yang pernah dibuat Itsuki sewaktu SD dan dijanjikan akan terus disimpan sebagai 'treasure' mereka. Ichitaka yakin benda itu sudah dihilangkan oleh Itsuki, padahal... Beberapa hari kemudian, Ichitaka berhasil menyelesaikan dengan sukses acara ceremony itu, yang ditutup dengan "Two in a Coat" drama bersama Iori. Namun kemudian Ichitaka dikejutkan dengan aksi Itsuki yang tiba-tiba kabur dari rumahnya setelah meninggalkan surat 'perpisahan'. Ichitaka yang mengira Itsuki pulang lagi ke Amerika, merasa sedih dan menyesali sikapnya pada Itsuki. Perasaan ini berubah menjadi kesal setengah mati ketika ia mengetahui bahwa ternyata Itsuki hanya menggodanya. Sebenarnya Itsuki hanya pindah ke sebuah apartemen di dekat rumahnya.. ^_^

Saat tiba liburan musim panas, Ichitaka yang tidak punya rencana apapun untuk liburannya, diundang oleh Itsuki untuk berlibur ke pantai.

Hal ini juga diketahui oleh Iori dan Teratani yang juga ingin mengajak Ichitaka untuk pergi bersama. Ichitaka menolak karena segan pada Itsuki, namun Itsuki malah memberikan karcis miliknya kepada Iori agar Iori dan Ichitaka bisa pergi bersama. Akhirnya Ichitaka dan Iori pergi bersama ke penginapan pantai. Dalam liburan ini, Ichitaka menyatakan cintanya pada Iori, tapi Iori malah menutup telinganya, seraya pergi dari hadapannya. Ichitaka yang mengira dirinya ditolak menjadi frustrasi. Sesungguhnya Iori mengira pada saat itu Ichitaka hendak menakutinya dengan 'cerita seram'. Sayangnya, saat semua kesalahpahaman itu selesai, Ichitaka sudah kehilangan keberanian untuk mengulangi pernyataannya. Malah dia pingsan ketika Iori menanyakan apa sebenarnya yang ingin dikatakan Ichitaka semalam ^ . ^

Saat liburan berakhir, Ichitaka pun kembali ke sekolah. Hubungannya dengan Iori makin dekat dari hari ke hari, sampai akhirnya Ichitaka memutuskan untuk mengakui perasaannya pada Iori pada hari ulang tahunnya. Untuk itu ia bersikeras membuat janji dengan Iori di taman, meski sebenarnya Iori telah punya janji dengan klubnya. Ichitaka terus menunggu Iori, namun Iori tak kunjung datang, sampai akhirnya dia teringat pada penolakan menyakitkan yang dialaminya sewaktu SD juga terjadi pada hari ulang tahunnya... Hal inilah yang membuat Ichitaka merasa dia harus memenangkan hati Iori pada hari yang sama. Ichitaka yang mengira Iori tidak datang pergi dengan kecewa... Ketika tiba di rumahnya, Ichitaka melihat Itsuki telah menunggunya di depan rumahnya. Itsuki yang juga menyadari perasaan Ichitaka mengatakan "Biarkan aku menghapus semua kenangan burukmu...," seraya menciumnya. Dan malamnya, Ichitaka bermimpi tentang dirinya dan Itsuki, yang membuatnya pusing 1/2 mati! Namun justru pagi harinya, Itsuki berkata pada Ichitaka bahwa dia tidak perlu kuatir pada hal yang dilakukannya semalam, karena dia tahu Ichitaka suka pada Iori.

Di sekolah, wali kelas mereka, Hiromi Higemi, membuat rencana karyawisata untuk kelasnya, dimana para murid akan berpasangan cowok-cewek untuk mengerjakan tugasnya. Sudah terbayang oleh Ichitaka, dimana dia akan berpasangan lagi dengan Iori dan bersenang-senang. Namun bayangan itu lenyap, ketika kemudian Iori dipasangkan dengan **Sho Koshinae**, sementara dia sendiri kehabisan pasangan wanita dan harus pasrah berpasangan dengan sang wali kelas!

Ichitaka menjadi sinis dan kesal dengan Koshinae karena cemburu. Tapi kemudian ia berbalik terharu pada Koshinae yang dengan jujur mengatakan pada Ichitaka, bahwa dia sebenarnya tertarik pada Higemi, dan menawarkan diri untuk bertukar pasangan dengan Ichitaka.

Maka Ichitaka kembali berpasangan dengan Iori. Kali ini ia bertekad menyatakan perasaannya saat mereka tiba di sebuah kuil. Namun lagi-lagi hal itu gagal ketika dia mendapat telepon dari ibunya yang mengabarkan bahwa apartemen Itsuki kebakaran! Semula Ichitaka ragu untuk pulang karena dia tahu Itsuki sedang berada di rumah seorang *modeller* di luar kota, namun akhirnya hatinya mendorong dia untuk pulang. Ketika sampai di Tokyo, dia bertemu Itsuki di depan apartemennya yang terbakar. Semula Itsuki dengan gaya khasnya bersikap santai, bahkan sambil tersenyum mengatakan tak ada barang berharga yang tertinggal di apartemennya. Tetapi ketika hendak berangkat ke rumah Ichitaka, mendadak Itsuki lari ke apartemennya. Ichitaka yang segera mengikutinya, terkejut mendapati Itsuki sedang terduduk menangisi sesuatu... yang membuat Ichitaka menjadi sangat menyesal akan kata-kata dan sikapnya, yang kini disadarinya selalu menyakiti Itsuki...

Sejak peristiwa itu, Ichitaka menjadi bimbang akan perasaannya pada Itsuki dan Iori. Sementara itu Itsuki telah bekerja sebagai asisten dari seorang *modeller*, Takezawa, yang kemudian menjadi guru kesenian yang baru di sekolah mereka. Itsuki pun ternyata ikut datang ke sekolah itu sebagai



asisten Takezawa!
Dalam hari-harinya di sekolah, Ichitaka semakin menyadari betapa cantik dan menariknya Itsuki, yang akhirnya membuat ia mengambil keputusan untuk melupakan Iori dan mencoba memulai hubungannya dengan Itsuki. Ichitaka mengatakan itu pada Teratani. Sekalipun ia juga sesungguhnya menyukai Itsuki, tapi Teratani dengan tulus mau mendukung Ichitaka, dan berkata bahwa dia lebih memilih persahabatannya dengan Ichitaka daripada perasaannya pada Itsuki.

Akhirnya dalam sebuah kesempatan, Ichitaka berhasil membuat janji kencan dengan Itsuki dengan dalih ingin berbicara sesuatu padanya. Namun masalah muncul ketika seorang teman SMP Koshinae meminta bantuan Koshinae untuk mengajak Iori agar bersedia difoto di Babel Tower, sebuah konstruksi bangunan yang belum jadi, sebagai bahan artikel majalah sekolahnya. Koshinae dan Ichitaka percaya padanya, dan Iori pun menyanggupinya.

Semula Iori meminta Ichitaka untuk ikut bersamanya, namun Ichitaka menolak karena sudah punya janji kencan dengan Itsuki. Akhirnya saat hari itu tiba, Ichitaka bersiap-siap untuk kencan dengan Itsuki, sementara itu Koshinae dan Iori tiba di Babel Tower. Koshinae yang merasakan adanya ketidakberesan pada wajah temannya segera menghubungi Ichitaka dan memintanya untuk datang ke Babel Tower, namun mendadak seseorang membungkam mulutnya dan menutup telponnya. Ichitaka yang bingung dengan telepon Koshinae akhirnya memutuskan untuk tetap datang ke tempat janjinya dengan Itsuki. Sementara itu Koshinae dan Iori dikepung oleh sekelompok orang, yang ternyata dipimpin oleh orang yang dulu dikeluarkan dari sekolah gara-gara memasang kamera tersembunyi di ruang ganti wanita. Ia masih menyimpan dendamnya terhadap Iori dan ingin menggunakan kesempatan itu untuk membalasnya.

Di lain tempat, Ichitaka telah tiba di kafe dan bertemu dengan Itsuki. Namun telepon aneh Koshinae terus mengganggu pikirannya. Itsuki yang menyadari hal ini lalu menanyakan pada Ichitaka tentang apa yang ingin dibicarakannya. Sementara itu, usaha Marionette King berhasil dihambat oleh Koshinae, yang ternyata jago kung fu dan telah membabat habis seluruh anak buahnya. Namun dengan taktik liciknya, Marionette King mampu melumpuhkan Iori dan Koshinae. Belum sempat ia berbuat banyak, Ichitaka tiba-tiba muncul di belakangnya dan memukulnya hingga pingsan. Setelah menolong Koshinae dan Iori, Ichitaka segera kembali ke tempat Itsuki. Di sana ia menceritakan apa yang terjadi pada Itsuki. Sebagai gantinya, Itsuki juga bercerita bahwa ia telah mendapat tawaran kerja dari Holywood, lewat telepon saat Ichitaka meninggalkannya. Dan ia telah memutuskan untuk kembali ke Amerika untuk meraih karirnya di sana, meskipun ia tak akan pernah bisa melupakan Ichitaka…



Setelah kepergian Itsuki, kita akan merasakan suasana yang agak lain, seolah semuanya lebih serius dan terasa kurang ceria, meskipun masih terdapat humor-humor echii yang cukup mengocok perut dari Teratani. Ichitaka sendiri mengalami hubungan yang makin langgeng dengan Iori berkat beberapa *event* yang diadakan Teratani seperti "Ousama" game [bisa dicoba di sini ngga yach? ^.^]. Salah satu kejadian menarik adalah saat Ichitaka bertemu dengan **Izozaki Izumi** di pantai pada saat liburan musim panasnya, yang membuatnya pusing tujuh keliling karena gadis agresif dan agak vulgar ini ternyata cinta mati dengannya, dan selalu mengejarnya kemanapun Ichitaka pergi! Dan ternyata kepeningannya tak berhenti sampai disana, karena saat kembali ke Tokyo, Ichitaka menemukan kenyataan



bahwa Izumi menjadi adik kelasnya! Parahnya lagi, Izumi ternyata mempunyai mantan kekasih bernama **Kensuke** yang cemburu abiz pada Ichitaka dan pertemuan mereka selalu berbuntut dengan keributan… padahal Izumilah yang selalu mengejar-ngejar Ichitaka!

Suatu ketika, Iori mengajak Ichitaka untuk berjalan-jalan pada malam Natal dengan mengajak Teratani dan Morisaki Yuka, teman karibnya yang ternyata menaruh hati pada Teratani [Ups!?]. Rencananya disusun sedemikian rupa agar Morisaki bisa mengungkapkan perasaannya pada Teratani, namun Teratani yang tidak mengetahui hal tersebut mengatakan pada Ichitaka bahwa ini adalah kesempatan terbaiknya untuk menyatakan perasaannya pada Iori! Namun ternyata semua rencana itu tidak bisa berjalan lancar saat Teratani menolak perasaan Morisaki, sehingga akhirnya semuanya pulang tanpa hasil. Nasib baik ternyata berpihak pada Ichitaka, dalam perjalanan pulang dengan kereta, Ichitaka mendapat kesempatan untuk berbicara berdua dengan Iori. Masalahnya sekarang adalah apakah ia berhasil menyampaikan maksudnya pada Iori, dan apa tanggapan iori akan pernyataannya?

Waktu berlalu dengan cepat, hingga akhirnya Ichitaka lulus SMU dan... gagal dalam ujian masuk Universitas! Ia terpaksa jadi 'penganggur', sementara Iori sendiri bertemu dengan seorang pencari bakat dari **Isai Production**, yang membuka kesempatan bagi Iori untuk memulai debutnya sebagai model iklan! Hal ini berjalan mulus, hingga kemudian karir Iori berlanjut sebagai seorang artis! Di sinilah timbul konflik yang sangat besar, bagaimana Ichitaka harus menerima kenyataan ini, dan bagaimana ia harus 'menyesuaikan diri' jika ingin tetap menjaga hubungannya dengan Iori yang semakin hari kian sibuk dan memiliki sedikit sekali waktu untuk bertemu dengannya.

Masalah lain muncul ketika di internet tiba-tiba muncul sebuah ancaman pembunuhan terhadap Iori dari seseorang yang memakai inisial **Marionette King**. Dari gaya bicaranya, Ichitaka dan Koshinae dengan cepat dapat menerka siapa Marionette King yang dimaksud! Akhirnya, karena perasaan cinta dan kekuatirannya, Ichitaka nekat mengawasi tempat kerja Iori siang dan malam dari sebuah gang kecil dengan hanya berbekalkan payung, selimut dan teropong. Dan hasilnya memang diluar harapan... Ichitaka malah dipukuli hingga babak belur oleh sekelompok penggemar Iori yang mengira dirinyalah sang Marionette King yang mengincar Iori..*o*

Masalah kembali datang ketika **Isai**, pimpinan dari Isai Production memaksa Ichitaka untuk memutuskan hubungannya dengan Iori, karena ia dianggap sebagai penghambat bagi kemajuan karir Iori. Sekali lagi ketulusan cinta dan kesungguhan hati Ichitaka diuji. Bagaimana ia akan menyikapi hal ini? Apa keputusan yang akan diambilnya? Bagaimana juga dengan kelanjutan karir Iori sebagai artis dan model? Dan, bagaimana juga dengan ancaman pembunuhan yang ditujukan pada dirinya? Semuanya itu bakal terjawab tuntas saat kalian membaca jilid terakhir dari shonen-manga yang cukup menarik ini…

THE CHARACTERS

The I's:

Ichitaka Seto

Usia : 16 tahun [jilid pertama]
Tgl lahir : 03 Oktober
Hobi : Mengkhayal [60% adegan *ecchi* yang ada di manga ini berasal dari khayalannya! ^.^]
Keluarga : Ayah dan Ibu.



Tokoh utama dari manga ini, yang memiliki sifat cuek, tapi kurang pede di depan wanita akibat trauma masa kecilnya. Meski begitu dia adalah seseorang yang baik dan selalu bersedia melakukan apapun demi wanita yang disukainya. Dia juga orang yang punya semangat tinggi, meski seringkali semangatnya itu didorong oleh dukungan dari teman-teman dekatnya [paling banyak sih dari Teratani dan Itsuki]. Dia sudah menyukai Iori sejak 1 SMU, namun semenjak kepulangan Itsuki, dia menjadi bimbang dengan perasaannya sendiri...

Iori Yoshizuki

Usia : 16 tahun [jilid pertama]
Tgl lahir : 21 Mei
Tinggi : 162cm
Hobi : Main Drama, masak.



Gadis imut dan cantik ini memiliki sifat yang baik, lugu, lemah lembut juga sangat pintar memasak. Iori sangat menyukai drama dan bercita-cita untuk menjadi aktris. Sejak pertemuan pertama Iori dibuat bingung oleh sikap Ichitaka yang selalu dingin dan cuek padanya, sehingga Iori sering mengira kalau Ichitaka membencinya. Padahal tanpa disadari Ichitaka, Iori pun sudah menaruh perhatian padanya sejak 1 SMU!

Itsuki Akiba

Umur : 15 tahun [kemunculan pertama]
Hobi : Seni patung, menggoda Ichitaka.



Itsuki adalah teman baik sekaligus mantan 'kekasih' Ichitaka waktu kecil. Empat tahun lalu, dia dan keluarganya pindah ke Amerika, dan baru kembali lagi ke Jepang saat ini. Dia memiliki sifat yang periang dan selalu tampil menyegarkan suasana. Di balik semua itu, ia menyimpan perasaan yang sangat dalam pada Ichitaka. Tapi karena selalu bercanda, Ichitaka tidak pernah serius menanggapinya [padahal dia sudah beberapa kali menyatakan rasa sukanya pada Ichitaka!]. Dia selalu menghibur dan memberi semangat pada Ichitaka disaat Ichitaka mengalami kesusahan. Figur dan sifatnya sangat mirip dengan Ai dari "Video Girl Ai". Nantinya Itsuki akan pulang ke Amerika, justru saat Ichitaka memutuskan untuk menjalin hubungan yang lebih serius dengannya!

Izumi Izozaki

Umur : 15tahun [kemunculan pertama]
Hobi : Mengejar Ichitaka ^.^



Sifatnya yang periang hampir sama dengan Itsuki, tapi yang ini ditambah dengan: berani, agresif dan vulgarnya minta ampun! Dia cinta mati dengan Ichitaka yang selalu dipanggilnya dengan sebutan "Ichitaka Sempai", dan rela melakukan segala untuk mendapatkan Ichitaka! Bahkan dengan tenangnya mengatakan pada Ichitaka, "*I want to go to bed with you...*" Dia punya mantan pacar bernama Kensuke yang sering ribut dengan Ichitaka karena cemburu.



OTHER CHARAS

Teratani Yasumasa

[16 tahun]
Teman baik Ichitaka di sekolah, yang dikenal sebagai "King of Perversion". Walaupun punya hobi edan [suka ngintip dan ngumpulin foto-foto cewek!], namun ia selalu berusaha mendorong dan memberi semangat pada Ichitaka untuk mendekati Iori. Selain itu, sebenarnya dia memiliki pemikiran yang dewasa, dan sering sekali memberikan nasihat yang berguna untuk Ichitaka. Saat memberi nasihat, sifatnya berubah sama sekali dan dia benar-benar kelihatan seperti 'orang bijak' [meski biasanya hal ini hanya terjadi sesaat saja >.<]. Teratani juga memiliki banyak "kerabat" yang tampangnya mirip dengannya, dan kebanyakan dari mereka melakukan usaha di bidang penginapan dan perhotelan. Dia sangat senang mengerjai Ichitaka, maksudnya sih untuk menghibur, tapi tidak jarang ulahnya malah menempatkan Ichitaka ke dalam posisi yang lebih sulit ^_^



Sho Koshinae

[17 tahun]
Bishonen ini memiliki sifat yang tertutup dan lemah lembut. Dia juga sepertinya tertarik pada wali kelasnya, Higemi [ups!!]. Pada mulanya, Ichitaka kurang menyukainya karena cemburu melihat dia dipasangkan dengan Iori pada karyawisata yang diadakan Higemi. Namun setelah mengetahui perasaan Koshinae yang sesungguhnya, mereka bersahabat baik. Bahkan Koshinae menjadi salah satu teman Ichitaka yang dapat diandalkan, karena meskipun dia tampak kecewek-cewekan dan lemah lembut, diam-diam sebenarnya dia adalah seorang master kung fu yang sangat lihai! Ia bahkan sempat mengajarkan sebuah gerakan *self-defense* pada Ichitaka.



Nami

[16 tahun]
Teman baik Iori, yang merupakan anak orang kaya. Ia memiliki sifat yang agresif [meski tidak seliar Izumi], dan berteman baik dengan Yuka. Terkadang ia juga agak usil, terutama pada Ichitaka.



Yuka Morisaki

[16 tahun]
Teman baik Iori, yang memiliki sifat yang lugu dan polos. Dia menyukai Teratani, namun Teratani menolak perasaannya itu [padahal dia manis juga loh!]. Jika Ichitaka sering curhat pada Teratani, maka Iori lebih sering curhat pada cewek satu ini.



Marionette King

[17 tahun]
Dia adalah tokoh antagonis utama pada manga ini, mesi kehadirannya tidak banyak. Ia adalah tipikal siswa berandal, yang sangat dendam pada Iori, karena gara-gara Iori mengetahui keberadaan kamera tersembunyi yang dipasangnya di ruang ganti wanitalah, dia dikeluarkan dari sekolah. Bahkan nantinya, ia tetap mendendam dan mengancam akan membunuh Iori.

Asou Aiko

Dia adalah tetangga Ichitaka ketika Ichitaka pindah ke rumah yang baru. Wajahnya boleh dibilang sangat mirip dengan Iori, hanya bedanya dia mempunyai tahi lalat di bawah mata kirinya [karena itu teman-teman Ichitaka jadi curiga kalau-kalau Ichitaka menggunakan Asou sebagai *substitute* dari Iori!]. Dia mempunyai pacar yang tinggal di luar kota, namun lama-lama dia tersentuh juga oleh sifat-sifat baik Ichitaka. Sifat yang ramah dan dewasa sangat menarik, meski kadang agak pelupa ^.^



JUST A THOUGHT

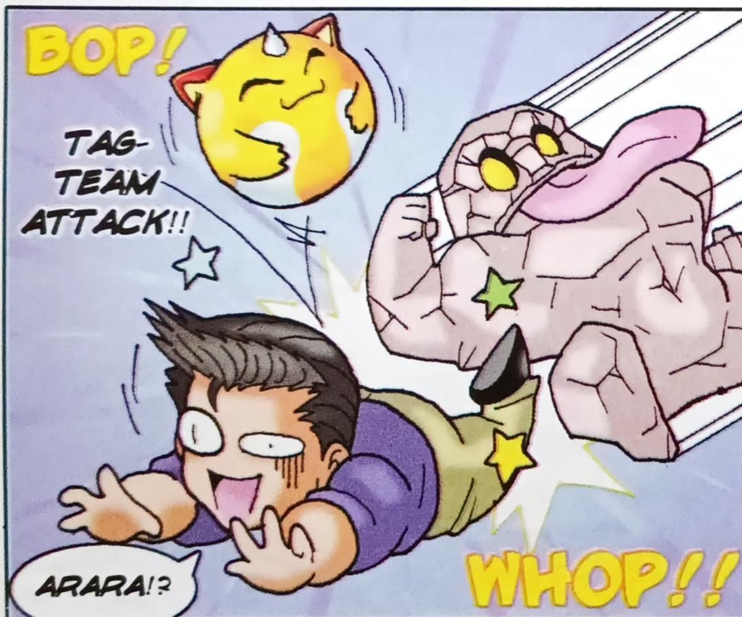
Rasanya sebagian besar pembaca cowok akan mudah dibuat terpikat pada manga ini. Selain banyak gambar yang seolah terlalu mengekspos tubuh wanita, juga sebagian besar kisahnya diambil dari sudut pandang laki-laki. Harus diakui, Mazakasu-sensei membuat manga ini dengan artwork yang sangat menarik. Sebaliknya, hal ini rasanya bakal membuat para pembaca cewek lebih merasa risih dalam membaca manga ini. Yang jelas, sekali lagi terbukti bahwa manga memang dibuat dengan peruntukkan yang spesifik. Manga ini tidak bisa dikategorikan hentai, hanya memang berdasarkan rating seharusnya jenis ini hanya layak dibaca oleh mereka yang sudah cukup dewasa. Jika manga jenis ini dijual bebas di sini, maka dikhawatirkan justru ini akan mendatangkan efek bumerang bagi perkembangan manga, yang selama ini sudah mengarah kepada tingkat yang menggembirakan.

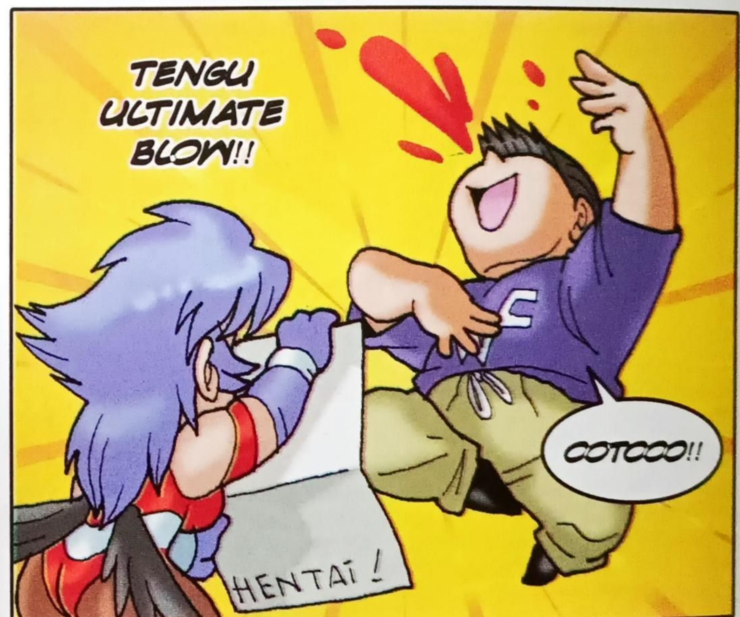
*Artikel dibuat oleh **Andrew** di Jakarta, dan mengalami pengeditan oleh Animonster.*

OFFICE WRESTLING









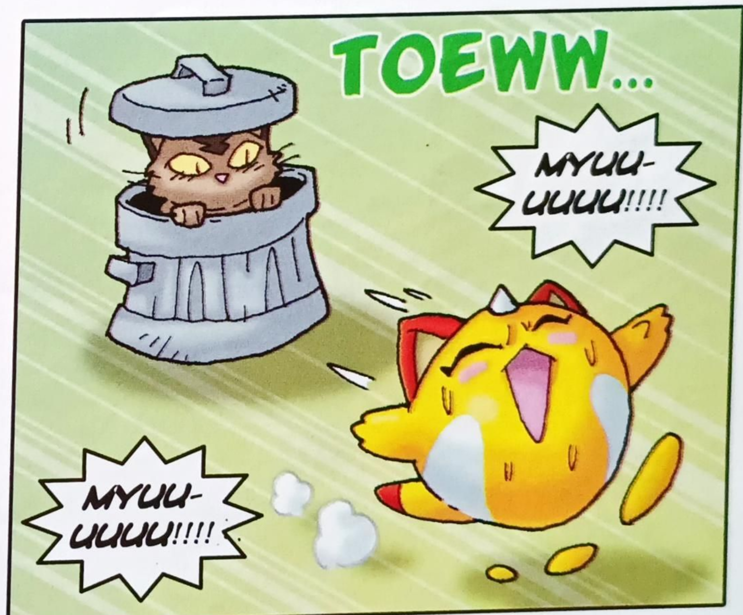


STALKER


♫ MYUU...MYUU..MYU..MYUUU.... ♫


TOEW...
MYU!?


TOEW...
MYUUU....

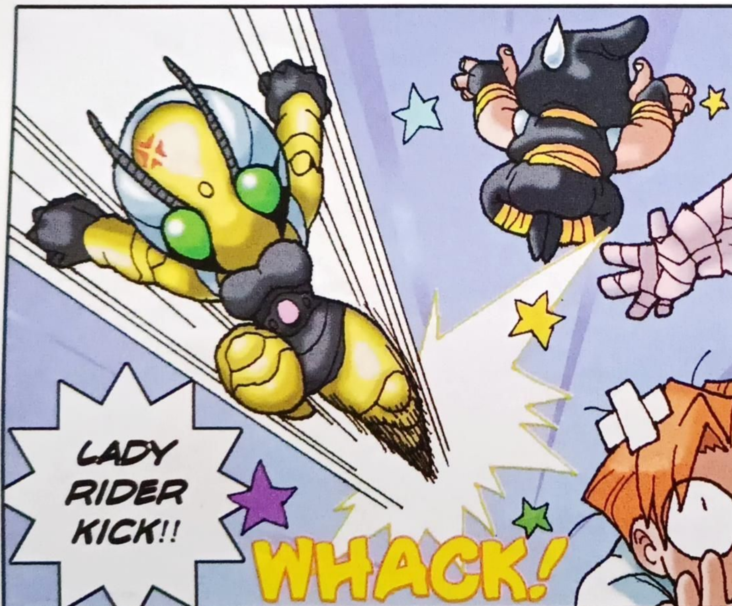

TOEWW...
MYUU-UUUU!!!!
MYUU-UUUU!!!!

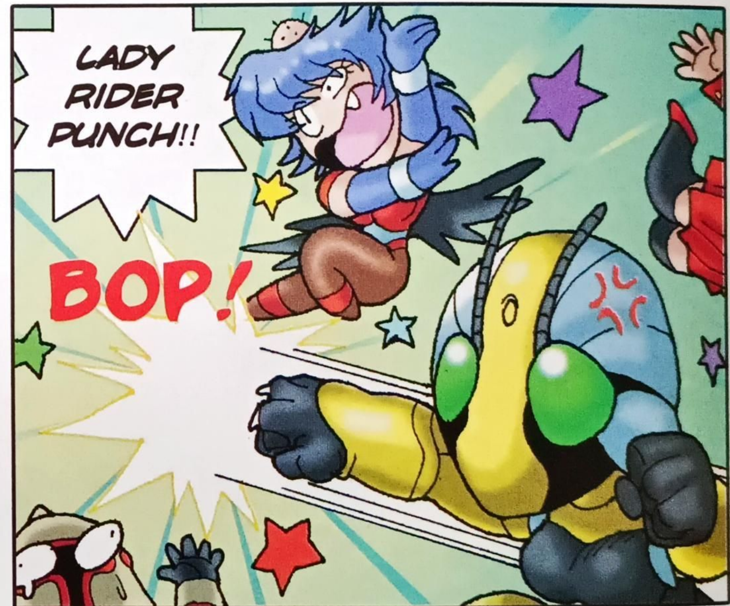

KENAPA, 'TLEEN? KOK SEMBUNYI DISITU?
MYUU....
EH...

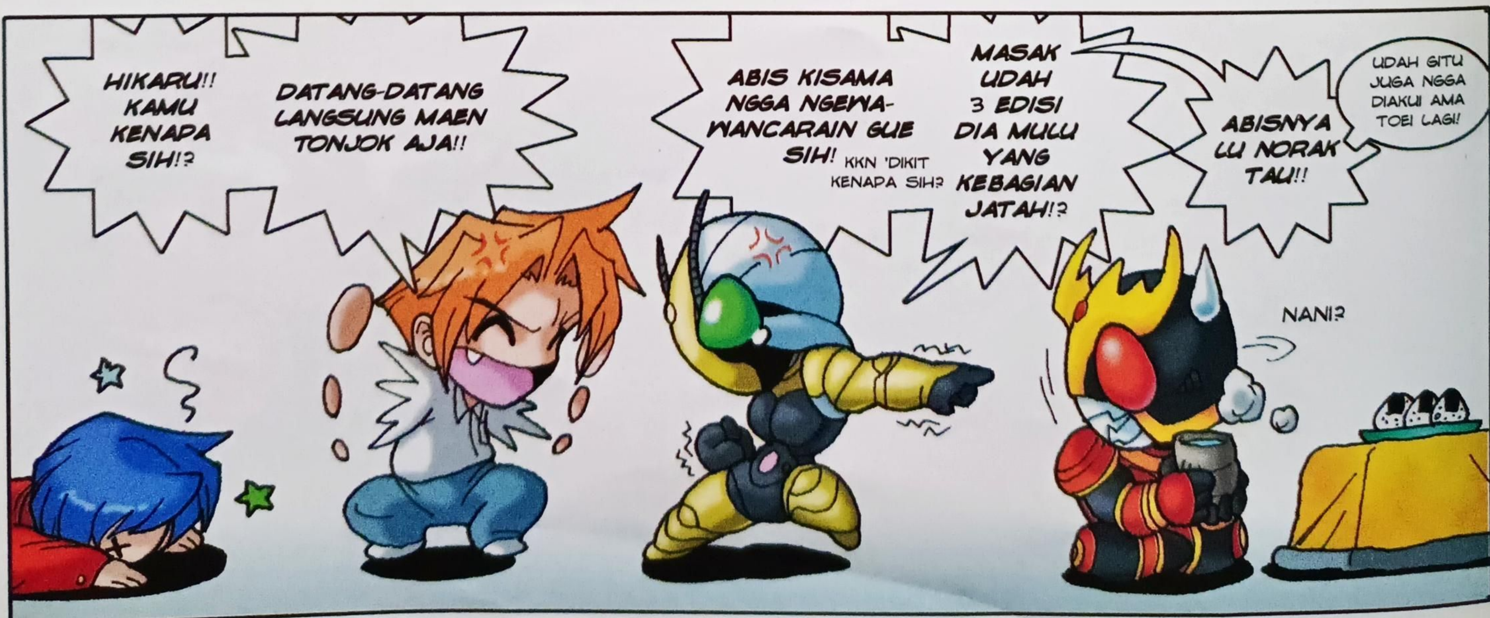
HENSHIN!! TEGAKKAN KEADILAN!!



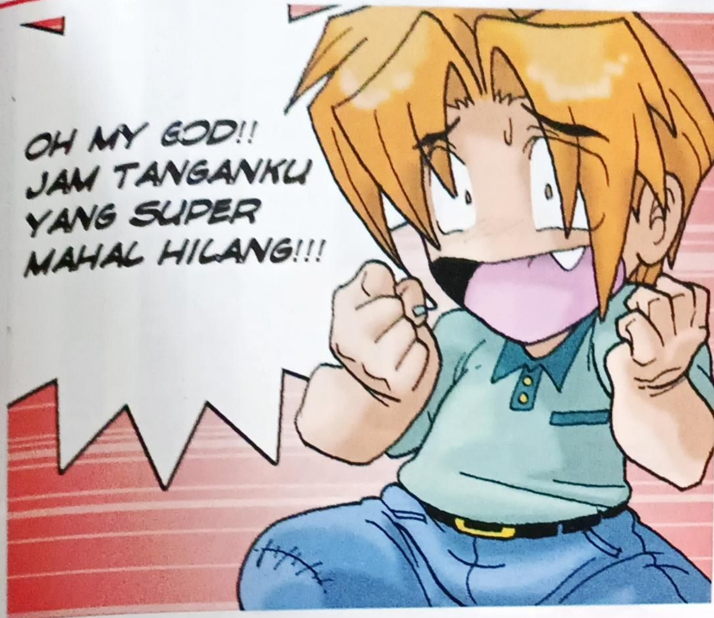








GAGAK YANG GEMERLAPAN



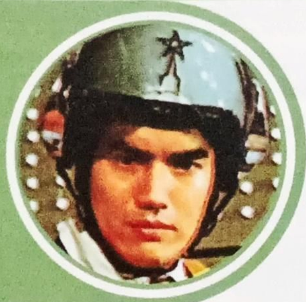








ULTR



Asal mula Ultraman dimulai dari saat Eiji Tsuburaya -- yang ketika itu masih merupakan seorang ahli spesial effect -- mengajukan ide untuk membuat serial televisi yang berkisah tentang misteri macam "Twilight Zone" dan "The Outer Limit" pada **TBS** dengan judul "**Ultra Q**" yang mengenalkan monster-monster individual yang harus dihadapi oleh para manusia biasa.

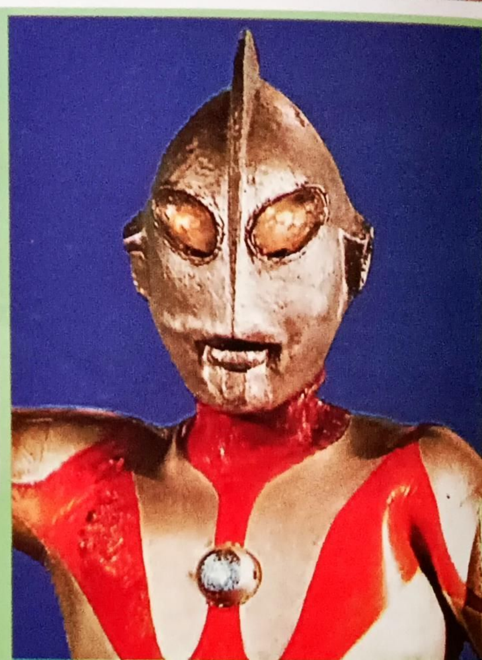
Serial ini terbukti sukses dan Tsuburaya-sensei berusaha melanjutkan tema dari Ultra Q dengan tambahan konsep monster yang baik melawan monster-monster jahat.

Alkisah, ketika seorang anggota Science Patrol bernama **Shin Hayata** tengah berpatroli di atas permukaan bumi dengan menggunakan pesawat Angkasa milik Kagaku Tokusoh Tai (*Science Special Investigation Team*) -- Ia bertabrakan dengan seorang penjaga keamanan dari planet **Nebula M78** yang tengah mengantar seekor monster menuju "Kuburan Luar Angkasa". Sang penjaga keamanan yang tanpa sengaja menyebabkan kematian Hayata merasa menyesal dan pada akhirnya menyatukan dirinya dengan jiwa Hayata agar ia dapat tetap hidup. Dan lahirlah pahlawan raksasa pembela kebenaran yang bernama Ultraman.

Selama lebih dari 35 tahun (*dimulai dari tahun1966 dimana Hayata menabrak Ultraman*) serial yang berasal dari gagasan **Eiji Tsuburaya**, 'babe'-nya Kang Goji telah banyak menghibur para penggemar tokusatsu di seluruh dunia; tak terkecuali kita-kita semua. Masih ingat serial Ultraman '80 dan Ultra Seven sewaktu dulu di TVRI? Atau Ultraman Leo, Taro, Tiga dan Gaia yang pernah diputar di stasiun Indosiar, SCTV dan RCTI?







2 buah sketsa awal dari Woo dan bentuk Ultraman yang pertama - perhatikan sketsa nomor dua dimana desain tubuh Woo mulai menyerupai bentuk tubuh Ultraman.

Mungkin bagi beberapa orang, serial ini tidak lain dari sebuah tayangan bagi anak-anak tentang raksasa berbaju ketat seksi berwarna kemerah-merahan yang kerjaannya hanya menghajar monster-monster dari planet lain. TAPI! Bagi mereka yang pernah dihibur dengan serial ini dan besar bersamanya, para Ultraman adalah bagian dari sebuah kenangan yang amat berarti dan bahkan mungkin tidak bisa dilepaskan dari salah satu cara berpikir kita (*berlebihan, nih*).

Meskipun begitu, meski kita begitu menyukai serial ini -- darimana asalnya Ultraman, dan siapa sih mereka? Penasaran juga, kan? Ngga salah deh kalo Animonster mulai mengalihkan perhatiannya kepada para selebritis Ultra untuk halaman Tokusatsu ini. Let's open your history book, otakus!

Untuk hal tersebut, ia menghidupkan kembali yang gagasannya pernah ia tawarkan kepada **Fuji Television** mengenai "**Woo**" seorang monster dari planet Woo yang bersahabat dengan manusia. Setelah melihat gambar sebuah patung Buddha yang berusia 700 tahun dari Thailand, ia mengubah wujud monster tersebut menjadi lebih menyerupai wujud manusia yang sekarang kita kenal sebagai Ultraman.

Dan lahirlah Ultraman! Berbeda dengan film King-Kong yang menggunakan tehnik stop-motion; Eiji Tsuburaya menggunakan cara yang jauh lebih murah -- seperti yang ia gunakan sewaktu membuat film Godzilla --dengan menggunakan aktor yang memakai kostum karet dan memerintahkannya untuk berakting mengahancurkan kota-kota miniatur di depan kamera (*sebuah cara yang sekarang menjadi sebuah standard bagi pembuatan film-film monster di Jepang*); hanya berbeda dengan film Godzilla dimana monster-monsternya selalu sama (*pada saat itu*), pada serial Ultraman terdapat jenis monster yang berbeda untuk setiap minggunya. Serial yang jumlahnya sekitar 39 episode ini menjadi hit segera setelah penayangannya pada bulan 17 Juli 1966.

Tentu saja, jenis monster yang berbeda pada setiap episode bukanlah satu-satunya hal yang membuat serial ini menjadi amat berhasil; ketika Shin Hayata menyatu dengan Ultraman - ia diberikan sebuah alat perubahan yang bernama **Beta Capsule**. Dengan mengacungkannya tinggi-tinggi sambil menekan tombol pada capsule, Hayata dapat memanggil kekuatan Ultraman untuk berubah menjadi seorang raksasa berkulit perak dan bertempur dengan monster! Berubah menjadi raksasa dengan kekuatan Sinar Spesium yang dapat menghancurkan setiap monster yang mengacau dibumi; anak kecil mana yang tidak tertarik?

Ultraman juga dibantu oleh anggota team Kagaku Tokusoh Tai lainnya; sebuah daya tarik yang pada akhirnya menjadi sebuah *trade-mark* yang tak terpisahkan pada setiap serial Ultraman berikutnya - Team work. Sehingga kisah yang terdapat pada setiap serial bukan hanya berkisar pada adegan baku hantam para raksasa (*walupun memang itu yang ditunggu-tunggu, sih*) - melainkan juga hubungan antar personil dengan pribadi mereka masing-masing.

Drama, action, fantasi dan monster. Hampir tidak ada alasan bagi team Eiji Tsuburaya untuk berhenti, tetapi hal itu akhirnya terjadi juga -- serial Ultraman diakhiri pada episode 39 karena mereka kecapean (!) dari semua kerja

RAMAN

keras (*Tsuburaya-sensei terkenal dengan usahanya untuk mencapai hasil yang terbaik*) selama pembuatan dan menolak untuk membuatnya lagi... Meskipun begitu, tidak ada yang dapat menolak ketika para penggemar berseru meminta kelanjutannya - dan lahirlah serial **Ultra Seven**!

Dengan lebih banyak senjata dan keunikan, Seven dengan segera dicintai oleh para penggemar Ultraman. Diputar mulai dari 1 Oktober 1967 sampai 8 September 1968, Seven menawarkan kisah yang lebih padat dan rumit. Harus diakui bahwa Ultra Seven adalah serial Ultraman yang terbaik - bahkan sampai sekarang!

Dan terus, dimulailah perjalanan panjang para selebritis Ultra. Menyadari betapa digemarinya serial tersebut, Tsuburaya meneruskan kisah perjalanan panjang para Ultraman. Muncul **Ultraman Jack**, **Ace**, **Tarou**, **Leo**, sampai pada **Tiga**, **Dyna** dan **Gaia** yang jauh lebih modern. Sebuah perjalanan panjang yang mengasyikkan! Dan juga sebuah perjalanan panjang yang akan mulai kita ikuti secara lengkap dan tuntas mulai edisi mendatang... *Be there! We'll be waiting for you!*



ULTRAMAN TIGA - Memulai era baru dalam sejarah dunia Ultraman.

ULTRA SEVEN - Sampai sekarang masih menjadi serial Ultraman yang terbaik.

COMICMONSTERS!

AKA: COMICTALK

Pada saat saya mulai menjawab surat kamu-kamu sekalian, saya sedang sangat terganggu oleh sebuah berita 'kecil'. Judul berita itu sangat mengkhawatirkan atau boleh dibilang 'menakutkan', bagi saya atau mungkin juga teman-teman yang lain.

Judulnya begini "Lewat Razia pada PKL di Bandung, 30.000 Komik Porno disita". Apa yang saya khawatirkan justru pada saat dunia komik di Indonesia mulai terkondisi 'menyenangkan', tiba-tiba apa yang selalu saya takutkan terjadi. Polisi turun tangan menyita komik!

Saya bukannya anti-komik-porno seperti yang disita, tapi saya takut terjadi salah paham lagi terhadap komik seperti simasa silam. Komik itu haram, jorok, tidak mendidik, jangan dibaca!

Jadi saya berharap, rekan-rekan para komikus atau calon komikus lebih mawas diri dalam berkarya. Masyarakat penikmat komik tanah air masih 'rawan' salah paham.

Itu saja.



TONI MAZ AKA: DARUMA

From: super bejo
[jackal_x66@yahoo.com]
'Allo Animonster.
Ada rubrik baru yach, bagus donk. Pertahankan yach!!
Aku mo nanya nich:
1. Setelah kita membuat pola tones di komputer, bagaimana cara kita mendapat hasil outputnya? Apa melalui printer?
2. Apa gambar pemandangan, sinar matahari, kilau cahaya seperti di komik New Kungfu Boy juga hasil rekaan komputer?
3. Apa gambar-gambar yang rumit seperti cipratan air, api, petir seperti yang saya temui terutama pada komik CLAMP dibuat dengan manual?
4. Tolong bahas pewarnaan dengan menggunakan copic dan airbrush.
5. Ada tidak software untuk membuat komik secara langsung?
6. Mengapa manga Jepang membacanya dibuat terbalik dari kanan ke kiri? Apa memang dari sononya?
Segitu dulu pertanyaanku, mohon dijawab.

1. Outputnya? Tentu saja di print melalui komputer.
2. Yang saya tahu, di Jepang sampai hari ini kebanyakan komikus masih mempertahankan tehnik manual.
3. Ya!
4. 'Copic' sebenarnya adalah spidol yang dipasang menempel pada sebuah alat yang mirip airbrush. Copic ini kurang populer disini, mahal dan susah didapat. Cara kerjanya mirip sekali dengan airbrush (kapan-kapan kita bahas tehnik airbrush).
5. Ada di Amrik, tapi jarang yang pake.
6. Memang dari sononya. Beberapa manga yang baru sudah mulai dibuat dari kiri ke kanan. Saya rasa untuk mengantisipasi era globalisasi komik!

From: tara tari
[tara_tari@lycos.com]
Hai, saya mau nanya nih:
1. Kok kalo bikin kolom-kolom buat komiknya itu susah banget pas bikin kesannya jadi berantakan banget deh. Terus, kalo bikin itu gambarnya dulu atau kolomnya?
Terus pengaturannya bagaimana biar berkesan rapi (ukuran gambar terhadap kolom) dan teks komiknya ditempatkan sebelum atau sesudah menggambar tokoh?
2. Untuk pewarnaan apakah bisa dicampur maksudnya, kalo pewarnaan pake tinta cina / cat air lalu untuk merapikannya pake spidol hitam bisa nggak?
3. Saya kemarin membuka situs elex media dan ada penawaran penerbitan komik buat kita, syaratnya ngirim ilustrasi dengan kertas gambar 2x ukuran cetak komiknya. Tapi pas saya baca komik dream comes true-nya Ryo Arisawa disitu ditulis kalo menggambar dengan kertas gambar akan menyulitkan dalam pewarnaan karena kertas gambarnya kasar dan tinta bisa tersangkut. Terus apa ada kertas gambar buat komik? Bisa ngga kalo pake kertas hvs / folio tolong kasih tahu dong.
Makasih banget ya atas jawaban pertanyaan saya, terus makasih juga atas dibukanya rubrik TJ komik, salam buat teteh Okke yang suka Gensou Maiden Saiyuuki, Aya juga suka tuh.

Tara, eh, Tari, eh...
1. Kalo saya, biasanya membuat kolom dulu baru gambarnya. Cara ini lebih enak dan umum dipake. Sedangkan teks dibuat belakangan, tentunya dengan lebih dulu diatur posisinya waktu membuat skets.
2. Bisa, hanya kadang-kadang 'hitam'nya tinta dengan spidol berbeda, tapi prinsipnya bisa.
3. Ilustrasi komik memang sebaiknya 'lebih besar' dari ukuran cetak, 1½ - 2 kali lebih besar, agar 'garis gambar' kelihatan lebih bagus waktu di perkecil. Nggambarnya pun lebih enak, Kertas gambar khusu komik memang ada, kertasnya halus dan tidak 'berbulu' waktu dihapus dengan setip, tapi adanya di luar negeri. Saran saya, pilih yang 'pas' dengan tara dan mudah didapat. Okey?
Teh Okkeee... Ada salam nih!

From: Lord Vhan
[lucifer13@lovemail.com]
Saya mau nanya nih, bagaimana cara mewarnai karakter pada gambar / komik di komik Animonster / Katleen dan gambar Akang 526. Pengerjaannya secara manual atau 100% komputer. Kalo boleh tolong jelaskan caranya!!

Wah, Akang 526 mau buka rahasia, ngga? Gini aja, saya beri 'bocoran'. Caranya kira-kira gini: gambar secara manual, lalu scan, lalu dikerjain dengan Photoshop di komputer.
Waa... Tolong! Akang Goji Ngamuk! Tolong!

From: Lonely G
[lin_chan@gundammail.com]
Hi saya penggemar Animonster dari Surabaya.
Saya dari kecil sudah ingin bisa membuat komik yang bagus, tapi saya selalu mendapat hasil yang tidak memuaskan karena kertas yang saya pakai tidak bagus teksturnya. Jadi saya ingin menanyakan:
1. Kertas apa yang terbaik untuk membuat komik, tapi kalau bisa yang harganya ekonomis?
2. Dimana saya bisa mendapatkannya?
3. Trus untuk alat gambar yang bagus buat membuat komik apa saj? Karena saya selama ini hanya memakai pensil HB biasa dan spidol untuk menebalkan tapi hasilnya tidak bis amaksimal.
Terimakasih sebelumnya kalau e-mail saya ini dijawab dan dimuat karena kebingungan saya mengenai hal ini sudah ada sejak lama, dan sya ucapkan selamat untuk Silver Edition yangmenurut saya sudah bagus. Jadi saya berharap Animonster akan terus tampl dengan penampilan yang terbaik.

Saya juga dari kecil pengen bikin komik, he... he... He... Sama dong!
1,2. Kertas gambar yang baik memang susah. Kamu boleh coba dulu beberapa 'merk' buku gambar A3. Pilih yang nggak 'blobor' waktu ditinta. Pilih yang nggak terlalu murah, tapi jangan terlalu mahal. Carinya, ya di toko buku. Kalo yang mahal di Surabaya biasanya di toko Bintang Palapa atau Gading Murni - Tunjungan.
3. Pinsil B lebih enak, tapi jangan terlalu ditekan. Spidol Snowman? Hati-hati, jangan sampai terkena air. Saya sendiri biasa pake Drawing Pen Snowman 700 yang "waterproof", atau PILOT Razor Point. - Eh, promosi ya?

From: betta hiro
[thephoenix@yahoo.com]
Hi, Animonster gua ada pertanyaan nih, langsung aja yach...
1. Bagaimana caranya membuat pewarnaan dan tone dalam komik dengan komputer / manual?
2. Kertas ukuran berapa untuk membuat komik terus batasan antara panel gambar dan garis luar berapa cm yang biasa dipakai?
3. Bagaimana cara membuat gradasi warna dalam manga? Kalau dengan bantuan komputer gimana caranya?
4. Apakah di sekitar Jakarta ada tempat kursus gambar? Kalau ada dimana tempatnya?

Hi, betta gua ada jawaban nih...
1,3. Ada beberapa tehnik, tapi kamu boleh coba dengan Photoshop 4 atau 5. 'Scan' gambar kamu, allau diisi dengan airbrush tool atau fill, lalu rubah gambarnya ke mode bitmap.







Contoh gambar oleh AL.

Kalo dibahas disini bisa ngga cukup halamannya. Coba dulu cara diatas, ya?
2. Lihat surat Lonely G. Sedangkan batasan panel dari garis luar boleh sekitar 1 - 1½ cm.
4. Kursus gambar disekitar Jakarta? Coba e-mail ke MKI di mikon@diffy.com.

Illustration by **Toni M.** / Coloring by **AL**

KOMIKUS VS PENERBIT

By Toni "Daruma" Masdiono.

Komikus bukanlah mahluk "mesin" gambar yang mudah disetel lalu menghasilkan berpuluh komik. Dia adalah 'sejenis' seniman yang butuh waktu, 'energi', bahkan 'mood' untuk menghasilkan komik-komiknya.

Penerbit dipihak lain, adalah mahluk 'produksi' yang menghasilkan produk dimana pada ujung-ujungnya harus baik dan melahirkan keuntungan. Sang produk ini juga dituntut kualitas sekaligus kuantitas -- mutu tinggi dan jumlah banyak.

Idealnya, yang dibutuhkan memang 'mesin' komik. Runyamnya, mahluk ini tidak ada.

Seorang komikus di Amrik sono, Joe Madureira pernah mengatakan, bahwa seorang komikus baik dalam setahun belum tentu mampu menghasilkan lebih dari 3 komik 'dahsyat'. Artinya dalam segi cerita dan gambar dalam kondisi prima terus menerus. Maka yang dilakukan penerbit di sono adalah mengisi terus-menerus jeda anatara 3 komik tadi dengan komik-komik lain, digilir, sehingga pembaca tetap membaca komik sambil menunggu 'master-piece' berikutnya muncul. Kira-kira konsepnya begitu.

Cara yang kira-kira sama dilakukan pula di Jepang. Takeshi Maekawa, sang manga-ka Kungfu Boy (Tekken Chinmi) pernah mengungkapkan bahwa studionya sangat mempunyai target sekitar 10 halaman komik dalam 1 hari. Jangan kaget, komikus Jepang tidak bekerja sendirian. Tiap manga-ka disana dibantu oleh cukup banyak asisten yang mengerjakan bagiannya masing-masing. Ada yang hanya menggarap tahap penciling, peninta, pengisi raster, memberi effect, teks dan sebagainya.

Sebelum terbit dalam bentuk buku, komik Jepang juga dimunculkan dalam suatu kumpulan komik yang tebalnya sekitar 300 - 400 halaman [pernah lihat?]. Sehingga butuh waktu panjang bagi sebuah komik untuk muncul dalam bentuk buku. Begitu juga yang terjadi di negara lain seperti Hong Kong. Sejarah komik disana telah melalui suatu perjalanan yang tidak terputus-putus.

Kita kembali ke kondisi komik tanah air, komik kita. Sebetulnya, secara tehnis komik kita tidak pernah sampai benar-benar 'mati', karena beberapa komikus lama masih berkarya dalam jumlah yang sangat-sangat sedikit. Beberapa media cetak daerah masih memuat komik-komik strip. Beberapa penerbit kcil juga masih mencetak ulang komik-komik wayang. Sayangnya, baik media cetak maupun penerbit ini memang sekedar memuat dan mencetak komik saja, tidak melakukan 'jurus-jurus marketing' lagi untuk pemasyarakatan komiknya. Sehingga kita lebih suka menganggap komik kita sekarat bahkan ada yang beranggapan mati.

Sementara pasar pembaca komik disisi lain diisi oleh komik-komik terjemahan dan import dalam jumlah terbatas. Tidak aneh pula jika pembaca komik sangat akrab dengan komik Jepang dan Hong Kong, karena sangat banyak diterjemahkan dan tersebar cukup merata dengan 'frekuensi' yang tidak terputus-putus.

Berbeda dengan komik Amrik dan Eropa. Komik-komik dari Marvel, DC, Image serta berbagai penerbit Amrik kebanyakan diimport langsung, hanya di beberapa kota besar dan lebih banyak di koleksi oleh para kolektor. Sedangkan komik Eropa terjemahan frekuensinya sudah sangat menurun, lebih banyak cetak ulang.

Kondisi ini menyebabkan komikus-komikus yang lahir belakangan mulai tidak sabar. Kapan kita punya industri komik sendiri? Saudara-saudara dekat kita, Singapura dan Malaysia sudah memeiliki penerbit-penerbit komik lokal yang cukup tangguh.

Disini telah muncul MKI - Masyarakat Komik Indonesia. Komik 'underground'; komik-komik 'inide' yang dicetak secara fotokopi muncul dari Jakarta, Bandung, Yogya, Surabaya, Malang, Medan, dll. Seminar dan Pameran Komik makin sering diadakan. Lembaga Kajian dan Lomba Komik ada. Dua - tiga penerbit mulai menerbitkan komik-komik lokal. Satu-dua media cetak terus memuat komik-komik kita. Lalu apa yang menyebabkan para komikus masih juga men'demo' penerbit?

Para komikus kita, terutama yang 'muda-muda'; harus diakui telah banyak yang memiliki 'skill' bagus dengan konsep yang cukup menjual, namun banyak pula yang belum betul-betul siap komiknya. Maksudnya begini, kalau kita lihat pada 'event-event' 'unjuk gigi' seperti Pekan Komik nasional (PKN) yang telah rutin diadakan, hanya beberapa persen dari para pengunjuk kebolehan ini yang telah siap-jual komiknya. Lainnya baru siap poster dan konsepnya.

Penerbit disisi berlawanan, tentu saja mengharapakan komik jadi, yang sudah 'tamat', lengkap, siap cetak - bukan konsep. Karena, dari pengalaman, sejak konsep samapai proses pengerjaannya saja akan mamakan waktu 'absolut', dimana para komikusnya sendiri tidak yakin berapa lama. Akibatnya, penerbit sulit membuat 'perencanaan'. Rencana cetak, rencana distribusi, rencana promosi, dan sebagainya. Belum lagi masalah honor.

Komik Indonesia dimasa lalu sebetulnya tidak luput dari serangankomik luar. Hanya saja di saat komik kita masih sangat banyak, penerbit tidak begitu melirik ke mana-mana. Baru pada saat komikus kita mulai mengalami kejenuhan tema -- yang itu-itu saja -- maka penerbit mulai melakukan jurus-jurus 'mengeruk' duit yang lain. Penerjemahan dan -- yang lebih buruk -- peniruan komik. Maka pusinglah komikus kita.

Maka saat ini, dengan massa pembaca yang nyaris hanya membaca komik terjemahan, apakah komikus kita musti menyerah? Rupanya harapan dan titik-titik optimis tetap ada. Para penerbit sebetulnya hanya perlu diyakinkan dengan komik-komik yang emmang 'finish', layak jual dan bisa dibuat secara rutin.

Dari komikus-komikus 'indie' maupun studio-studio komik yang terus bermunculan, dan bagus-bagus, kita boleh berharap banyak.

Tinggal soal waktu. Ciaooo!

KWARTET KOMIK



Kartu permainan Kwartet dengan tema yang diangkat dari komik seperti Godam, Gundala, Jaka Kendil merupakan merchandise yang cukup baik untuk mendongkrak penjualan komik di masa lalu.

Kwartet Godam - Gundala: Wid NS, penerbit Prasidha, 1979.
Kwartet Jaka Kendil: Teguh Santosa, penerbit Kencana, 1979.

Saint Quiz #8

1. siapakah pengarang dari manga Detektif Conan special?
2. Pada tahun berapakan manga Harlem Beat pertamakali diterbitkan di Jepang?
3. Sebutkan nama musuh utama dari si anak naga pada kisah Legenda Naga!

Disediakan 3 hadiah untuk 3 pemenang, masing-masing sebuah paket komik dari PT. Elex Media Komputindo



Jawaban Saint Quiz #7

1. Cherry
2. Pengarang: Ni Kuang, pelukis: Wee Tian Beng
3. 1997 oleh Kodansha

Pemenang Saint Quiz #7

MARGARETHA
Jl. Kuantan Raya Perum. Kuantan Jaya [BTN Jandul] Blok I no.3
Pekanbaru 28142

ERNI BAHYUNINGSIH
Jl Manggis VI/38 A
Semarang 50249

ELIL RAHMAWATI
Ps. Perning RT 13. RW 3 no. 26
Kec. Jetis, Kab. Mojokerto 61352

Masing-masing mendapatkan 1 Paket komik Elex Media

Monster Quiz #21

1. Apa nama dari mecha Hibiki, yang merupakan produk massal dari planet Taraaku?
2. Siapakah nama kakak ipar dari Chinmi, dan pada manga jilid ke berapa ia tampil?
3. Apa judul dramanya Takashi Sorimachi, yang mempertemukannya dengan Nanako Matsushima beberapa tahun lalu?
4. Sebutkan nama julukan dari penyanyi Fukuyama Masaharu!

Disediakan 4 hadiah bagi 4 orang pemenang, masing-masing mendapatkan ***1 [satu] buah VCD Vandread 1*** dari The Jafu.

Jawaban Monster Quiz #20

1. Kuraki Mai
2. Hakuryuu/Jiipu
3. Festival Nadeshiko
4. Frank

Pemenang Monster Quiz #20

ANNIE
JL. A.R.Hakim 110 B Tegal Sari I
Medan 20216

LANY PUJIATI
Jl. Pisangan lama 2 Rt.001/03 No.30
Jakarta Timur 13230

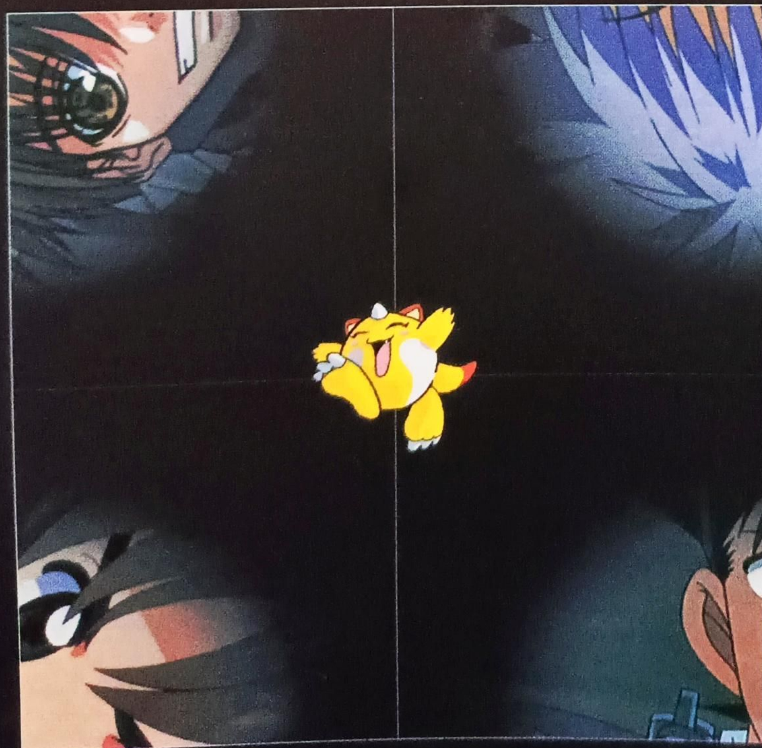
SCHANTYARENE
Perumahan Taman Surya III Blok G-4 No.24
Jakarta Barat 11740

WITA ADRIAWATI
Jl. Cicendo No 186/5A
Bandung 40171

Masing-masing mendapatkan 1 VCD Argent Sooma

Syarat:
Peserta kuis menjawab pada sehelai kartu pos [untuk masing-masing kuis yang diikuti].
Tuliskan nama, alamat, dan no. telepon peserta secara jelas.
Cantumkan kupon asli MonsterQuiz maupun SaintQuiz yang ada pada hal.81 pada masing-masing kartu pos. tempelkan di ujung kiri atas kartu pos.
Tidak diadakan surat menyurat untuk kuis-kuis ini.
Jawaban paling lambat diterima oleh Redaksi pada tanggal ***20 Mei 2001***, dan nama para pemenang akan diumumkan pada majalah ***ANIMONSTER volume 28***.

PUZZ-LEEN #3



Sebagai pengganti kuis A2K yang telah berakhir, Kattleen sekarang mau ngajak kalian untuk bermain puzzle secara lebih asyik. Caranya mudah, kamu tinggal mengumpulkan setiap potongan gambar yang akan kami berikan satu potongan dalam setiap edisi. Setelah kamu mengumpulkan 4 potongan, baru kalian bisa mengikuti kuis ini.

Dalam setiap potongan gambar kamu akan menemui 4 bagian gambar dengan versi berbeda, yang jika digabungkan dengan ke-3 potongan lainnya, maka kamu bisa mendapatkan 4 buah variasi puzzle yang berbeda. Jika sudah begitu, maka kamu harus menentukan, gambar mana yang akan kamu jadikan 'mini poster' dari kemungkinan 4 gambar yang bisa terbentuk. Bila sudah pasti, kalian harus merangkai [menyambung] puzzle ini menjadi suatu gambar yang utuh, dan kirimkan ke redaksi disertai judul nama anime/manga yang gambarnya kamu buat. Contoh: jika kamu merangkai gambar Himura Kenshin, maka kamu tuliskan judul animenya: Rurouni Kenshin. Jangan lupa, sertakan juga nama, alamat lengkap dan no telepon [jika ada] untuk memudahkan kami menghubungi kamu jika berhasil memenangkan undiannya.

Dari kemungkinan 4 gambar yang ada, Kattleen akan menentukan versi gambar mana yang berhak memenangkan jatah hadiah utama [mis: gambar Kenshin]. Maka dari semua gambar yang diterima, akan dipisahkan berdasarkan versi gambarnya. Dari kumpulan gambar Kenshin, akan diambil 1 orang pemenang hadiah utama pertama dan 2 pemenang hadiah hiburan. Sedangkan untuk gambar lain [mis: Sakura], yang ditetapkan sebagai versi gambar ke-2, akan diambil 1 orang pemenang hadiah utama kedua, serta 2 orang pemenang hadiah hiburan. Demikian juga untuk versi gambar ke-3 dan ke-4. Hingga akhirnya kita akan menemukan 4 orang pemenang hadiah utama, dan 8 orang pemenang hadiah hiburan.

Nah, ini bagian yang ramenya...

Hadiah utama yang Kattleen sediain kali ini adalah sebuah Discman, yang bakal dikirimkan ke alamat pemenang. jadi, buat yang mau bisa pake discman dari Kattleen buat ngedengerin CD kesukaan kamu, pastiin kamu ngikutin kuis Puzz-leen ini!

HASIL POLLING ANIMONSTER

THE RESULT...

Dari hasil **Animonster Polling ke-2** yang lalu, didapat data lebih dari 1100 responden. Berikut ini adalah data kategori anime yang kami tampilkan, sedangkan data kategori lain akan kami tampilkan pada edisi-edisi selanjutnya. Terima kasih untuk semua pembaca yang telah memberikan dukungan lewat polling ini. semoga masukan kalian bisa berguna bagi Animonster dan pihak-pihak lainnya yang terkait dalam usaha mengembangkan anime dan manga di Indonesia.

KATEGORI ANIME

Anime Terbaik

1. Rurouni Kenshin	489 suara
2. **Cardcaptor Sakura**	309 suara
3. Evangelion	105 suara
4. Meitantei Conan	45 suara
5. Saint Seiya	39 suara
6. Gundam Wing	34 suara
7. Doraemon	29 suara
8. X	26 suara
9. Fushigi Yuugi	23 suara
10. Sailormoon	22 suara



Anime Teromantis

1. **Fushigi Yuugi**	321 suara
2. Cardcaptor Sakura	196 suara
3. Oh My Goddess	115 suara
4. Sailormoon	114 suara
5. Rurouni Kenshin	64 suara
6. Tokimeki Memorial	51 suara
7. Wedding Peach	44 suara
8. Love Hina	39 suara
9. Video Girl Ai	34 suara
10. Candy Candy	26 suara



Anime Terkocak

1. **Crayon Shinchan**	467 suara
2. Ranma ½	151 suara
3. City Hunter	89 suara
4. Dr. Slump	86 suara
5. Fushigi Yuugi	74 suara
6. Doraemon	51 suara
7. Rurouni Kenshin	48 suara
8. Golden Boy	43 suara
9. Slam Dunk	26 suara
10. Trigun	25 suara



Pengarang Terbaik

1. CLAMP	651 suara
2. Nobuhiro Watsuki	112 suara
3. Anno Hideaki	65 suara
4. **Watase Yuu**	51 suara
5. Aoyama Gosho	49 suara
6. Kurumada Masami	36 suara
7. Fujiko F. Fujio	33 suara
8. Naoko Takeuchi	30 suara
9. Akira Toriyama	24 suara
10. Rumiko Takahashi	18 suara



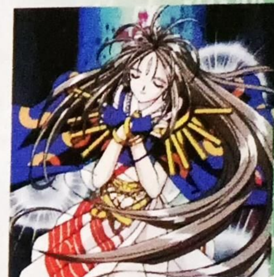
Karakter Terkeren

1. **Himura Kenshin**	422 suara
2. Sakura Kinomoto	95 suara
3. Sanosuke Sagara	59 suara
4. Shiro Kamui	56 suara
5. Aoshi Shinomori	42 suara
6. Li Shaoran	37 suara
7. Orphen	34 suara
8. Edogawa Conan	33 suara
9. Yue	31 suara
10. Seta Soujiro	29 suara



Karakter Paling Romantis

1. Tamahome	194 suara
2. Mamoru Chiba	138 suara
3. Li Shaoran	107 suara
4. Himura Kenshin	89 suara
5. **Bell Dandy**	86 suara
6. Sakura Kinomoto	67 suara
7. Hotohori	59 suara
8. Usagi Tsukino	36 suara
9. Miaka	28 suara
10. Yukito	21 suara



Karakter Paling Membosankan

1. **Usagi Tsukino**	229 suara
2. Nobita	178 suara
3. P-Man	112 suara
4. Ninja Hattori	59 suara
5. Kobo-chan	49 suara
6. Doraemon	39 suara
7. Shinchan	20 suara
8. Miaka	19 suara
9. Minky Momo	17 suara
10. Kogoro Mouri	15 suara



Karakter Yang Paling OK Untuk Pasangan Kencan

1. Himura Kenshin	198 suara
2. Touya Kinomoto	72 suara
3. Sakura Kinomoto	65 suara
4. **Shiro Kamui**	58 suara
5. Tamahome	57 suara
6. Sanosuke Sagara	47 suara
7. Shinichi Kudou	42 suara
8. Ayanami Rei	39 suara
9. Bell Dandy	38 suara
10. Li Shaoran	37 suara



Stasiun TV Yang Paling OK Dalam Menayangkan Anime

1. SCTV	395 suara
2. INDOSIAR	372 suara
3. TPI	346 suara
4. RCTI	103 suara



Sedangkan saat ditanya tentang pendapat responden terhadap **kualitas/kuantitas VCD anime original** yang beredar di sini, sebanyak 847 suara menyatakan **TIDAK PUAS**, sedangkan 296 suara menyatakan **PUAS**.

VCD Anime Original Yang Paling Ditunggu Kemunculannya

1. Cardcaptor Sakura	286 suara
2. Rurouni Kenshin	89 suara
3. Evangelion	64 suara
4. X	58 suara
5. Majutsushi Orphen	57 suara
6. Ayashi No Ceres	35 suara
7. **Gundam Wing**	33 suara
8. Fushigi Yuugi	32 suara
9. Meintantei Conan	32 suara
10. Kanata Kara	30 suara



ANIMONSTER FAN'S CLUB

Selamat yach kalian telah menjadi bagian dari monster. Bagi yang ingin bergabung silahkan kirim biodata kamu berupa : **Nama**, **Alamat**, **Tanggal lahir**, **Jenis kelamin**, serta **foto** berwarna ukuran 1/2 atau seluruh badan [apabila data tidak lengkap / tanpa foto, tidak memenuhi syarat sebagai anggota]. Ke : ANIMONSTER FANS CLUB Jl. Sulanjana No. 3 Lt.III Bandung (40116). Bagi yang merasa telah mengirimkan datanya ternyata belum nongol harap sabar yach, terkecuali data kamu tidak lengkap tolong dech dilengkapi lagi. Dan kalian akan diundang untuk hadir pada acara khusus tahunan Animonster!



No : AM00 163 0408
Nama : Aswin Hendranata
Alamat : Jl. Bambu kuning I No.16 Rawamangun Jakarta 13220
Telp. : (021) 4717219
Tanggal Lahir : 22 November 1982
Jenis Kelamin : Laki-laki



No : AM00 163 0409
Nama : Anditha Fitri Rahayu
Alamat : Jl. Srimahi Baru No.40 Lingkar Selatan Bandung
Telp. : (022) 5227443
Tanggal Lahir : Bandung, 26 Juni 1983
Jenis Kelamin : Perempuan



No : AM00 163 0410
Nama : Ully Aulia Rahmi
Alamat : Jl. Taman Hewan No.184/56 Bandung 40132
Telp. : (022) 2507108
Tanggal Lahir : Bandung, 18 Agustus 1981
Jenis Kelamin : Perempuan



No : AM00 163 0411
Nama : Ely Sawitri
Alamat : Condet Baru Ampar Rt.008.02 No.12 Jak-Tim 13520
Telp. : (021) 8006780
Tanggal Lahir : 27 Agustus 1981
Jenis Kelamin : Perempuan



No : AM00 163 0412
Nama : Dedry Xiao
Alamat : Komp. Bumi Karang Indah Blok A2 No.7 Jl. Bumi Asih I Jak-Sel 12440
Tanggal Lahir : 25 Juni 1984
Jenis Kelamin : Laki-laki



No : AM00 163 0413
Nama : Arfah Mardiana Lubis
Alamat : Jl. Perjuangan No.21 Tj. Rejo Medan Sumut 20122
Tanggal Lahir : Medan, 1 Maret 1982
Jenis Kelamin : Perempuan



No : AM00 163 0414
Nama : Angeilya Liswandi
Alamat : Jl. Sunter Hijau Raya T2 No.16 Jakarta
Telp. : (021) 6506090
Tanggal Lahir : 9 Desember 1989
Jenis Kelamin : Perempuan



No : AM00 163 0415
Nama : Dewi Mandasari
Alamat : Jl. Haji Yasin VII Rt.05/02 No.292 bandung 40162
Tanggal Lahir : Bandung, 28 Mei 1983
Jenis Kelamin : Perempuan



No : AM00 163 0416
Nama : Muiza Rakapradipta
Alamat : Komp. Bappennas Jl. PertiwiXIV Blok A 82 Kedaung Sawangan Depok 16516
Telp. : (021) 7411636
Tanggal Lahir : 23 September 1988
Jenis Kelamin : Laki-laki



No : AM00 163 0417
Nama : Setyani Utami
Alamat : Jl. Sabar Kemajuan III No.16 Rt.004/04 Petukangan Selatan Jak-Sel 12270
Tanggal Lahir : 20 Desember 1984
Jenis Kelamin : Perempuan



No : AM00 163 0418
Nama : Irma Solihah Muhaziroh
Alamat : Jl. Raya Ganda Soli No.52 Rt.16/14 Ds. Cipurut Sukaraja Sukabumi Jabar 43193
Tanggal Lahir : 16 Mei 1982
Jenis Kelamin : Perempuan



No : AM00 163 0419
Nama : Rita
Alamat : Jl. Ciwaringin Gg. Melati No.04 Rt.02/04 Bogor 16114
Telp. : (0251) 373414
Tanggal Lahir : Bogor, 30 Januari 1984
Jenis Kelamin : Perempuan



No : AM00 163 0420
Nama : Satrio Stories
Alamat : ALASKA Jl. Swadaya No.54 Balebak IPB Balubang Jaya Bogor 16680
Telp. : (0251) 625740
Tanggal Lahir : 09 Februari 1978
Jenis Kelamin : Laki-laki



No : AM00 163 0421
Nama : Arum Sekar P.F.P
Alamat : Jl. Penggilingan Baru No.27 Rt.01/04 Kel Dukuh Kramat Jati Jakarta Timur 13550
Tanggal Lahir : 26 September 1983
Jenis Kelamin : Perempuan



No : AM00 163 0422
Nama : Amanda Manggiasih Paramita C
Alamat : Jl. Nangka II / 18 Cipete Utara Jak-Sel 12150
Tanggal Lahir : 8 Mei 1986
Jenis Kelamin : Perempuan



No : AM00 163 0423
Nama : Gita Ariesta Yunandari
Alamat : Kranggan Permai Jl. Cendrawasih X Rt.10/9 Bekasi 17433
Telp. : (021) 8440413
Tanggal Lahir : 28 April 1986
Jenis Kelamin : Perempuan



No : AM00 163 0424
Nama : Serafina Anna Marissa
Alamat : Jl. Mangga Blok D Gg. 5 No.25 Kel Lagoa Kec Koja Rt.011/10 Tg. Priok Jak-Uta 14270
Telp. : (021) 43911008
Tanggal Lahir : Jkt. 19 Oktober 1985
Jenis Kelamin : Perempuan



No : AM00 163 0425
Nama : Dewi Maharani
Alamat : Jl. Marta Negara No.33 Bandung 40263
Tanggal Lahir : 24 januari 1983
Jenis Kelamin : Perempuan



No : AM00 163 0426
Nama : Ginanjar Maulana M.
Alamat : Jl. Babakan Ciparat No.182 Rt.1/9 Bandung 40233
Telp. : (022) 6078145
Tanggal Lahir : Bandung, 10 Februari 1987
Jenis Kelamin : Laki-laki



No : AM00 163 0427
Nama : Caroline
Alamat : Jl. Pulo Asem Timur IX No.34 Rawamangun Jak-Tim
Telp. : (021) 47862710
Tanggal Lahir : 10 September 1986
Jenis Kelamin : Perempuan



No : AM00 163 0428
Nama : Indah S. Pratidina
Alamat : Pondok Pekayon Indah A2/2 Bekasi 17148
Telp. : (021) 8204712
Tanggal Lahir : 22 November 1978
Jenis Kelamin : Perempuan



No : AM00 163 0429
Nama : Indah Wibawanti W.
Alamat : Pondok Pekayon Indah Jl. Kenari No.1 Blok A2/2 Bekasi Selatan 17148
Telp. : (021) 8204712
Tanggal Lahir : 25 september 1984
Jenis Kelamin : Perempuan



No : AM00 163 0430
Nama : Mellya Andara
Alamat : Komp. Griya Asri Blok L3 No.5-6 Purwakarta Jabar
Telp. : (0264) 213431
Tanggal Lahir : Purwakarta, 6 Mei 1980
Jenis Kelamin : Perempuan



No : AM00 163 0431
Nama : Rike Wijayanti O
Alamat : Komp. Puri Kartika Blok DD 16/23 Ciledug Tangerang 15152
telp. : (021) 7311304
Tanggal Lahir : Jakarta, 10 November 1988
Jenis Kelamin : Perempuan

Buat para monster, yang ingin ikut meramaikan ajang Fan's Art ini, silakan mengirimkan gambar karya kamu ke **Redaksi Animonster** [Rubrik Fan's Art], Jl. Sulanjana No. 3, lantai 3, Bandung 40116.

Syaratnya: 1. Gunakan kertas ukuran A4 atau A3; **2.** Setiap gambar diwarna, namun TIDAK menggunakan crayon; **3.** Setiap gambar akan melalui proses seleksi, yang memenuhi syarat akan kami tampilkan

FAN'S ART

Dan, setiap **4 volume** majalah ini, dari gambar yang dimuat akan dipilih Best Fan's Art. Bagi kamu yang gambarnya terpilih sebagai yang **terbaik**, Animonster menyediakan kenang-kenangan menarik. Terimakasih untuk partisipasinya.



Sri Susiana
Mulyosari Utara II/34
Surabaya 60112



Ekyu Ki
Jl. Ters. Jamika Gg. Abadi VII No. 27A/194B
Bandung 40232



Hafizah
Jl. Selada Raya No. 160 Perumnas I
Tangerang 15138



Dina
Pondok Pekayon Indah A2/2
Bekasi 17148



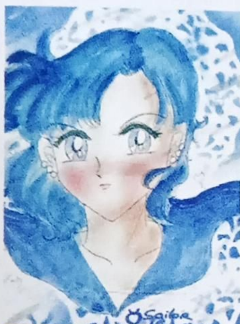
J. Fan
Jl. Golek No. 5 Kelapa Gading B.C.S.
Jakarta Utara 14240



Andrea Gunawan
Jl. Pluit Karang Indah II No. 49 Muara Karang
Jakarta Utara 14450



Poppy B
Komp. Tirtawening No. 86 Ujungberung
Bandung 40614



Andreas Santoso
Jl. Tapak Doro 2
Klaten 57412



One Hakkinen
One_hakkinen@yahoo.com



Metty
Jl. Mangga Besar XIIIA No.9 RT.004/01
Jakarta Pusat 10730



Muiza Rakapradipta
Komp. Bappennas Jl. Pertiwi XIV Blok A82
Kedaung Sawangan Depok 16516



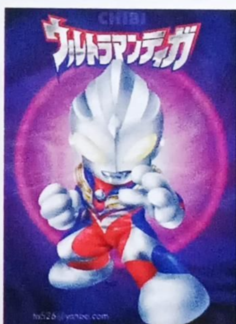
Widdy D
Jl. Sukamantri II No.22A/144D
Bandung 40123



Kwui Tju
Jl. A. R. Hakim No.110B Tegal Sari I
Medan 20216



Felicia Marissa D
Jl. Gading Elok Barat I cc2/6
Jakarta Utara 14240



Akang 526



Siti Hamidah
Jl. Saria Asih II No. I Kel. Sarijadi
Bandung 40151



Pri Widyati
Komp. Radar Jl. Radar V No.6 RT.001/04
Cijantung IV Jakarta Timur 13790



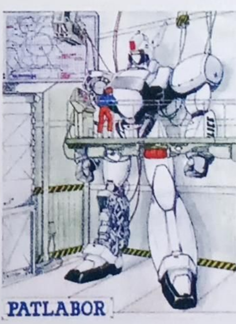
Venny
Jl. Kedung Doro 155B
Surabaya



Camellia A
Sambirejo No.3 RT.01/IX Kadipiro
Solo 57136



I. Gst Ayu Putu Tri Astiti
Br Tengah No.11 Sempidi Mengwi Badung
Bali 80351



Suryono
Rawa Lele RT.03/12 No.38b Jatimakmur
Pondok Gede Bekasi 17413



S Eggi M
Sembung No.10 Perak Jombang
61461



Fanny
Jl. Muara Sari IV/31
Bandung 40235



X-Team
Jl. K.H. Wahid Hasim 33
Binjai 20711 SUMUT



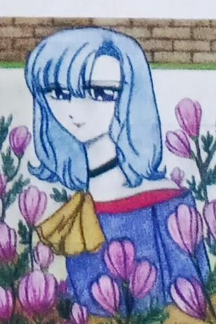
Teguh A
Jl. Letjen Sutoyo III/45A RT.03/03
Malang 65141



Keydie
Jl. Letjen Sutoyo III/53A
Malang 65141



Gemala Srihati
Jl. Simprug Garden VII No.104
Kebayoran Lama Jakarta Selatan 12220



Jiana Nataliya
Jl. Pengasinan Raya I RT 08/16 No.5
Bekasi Timur 17115



Vina
Jl. Bratang Binangun IX/26
Surabaya 60284



Nathania Pramono
Jl. Ratu Flamboyan Barat Blok F5/II
Taman Ratu Indah Jakarta 11520

OTAKU あいうえお TALK



Buat para monster yang punya uneg-uneg, pemikiran super brillian, atawa yang cuma pengen curhat -- silakan! Kirimkan semuanya ke:

REDAKSI ANIMONSTER, JL. SULANJANA NO 3 LT. III - BANDUNG 40116

Kita suukaaaa banget nerimain semua surat-surat kalian! Tapi harap sabar buat mereka yang udah ngirim tapi belon dibales, yaa. Pokoknya kita usahakan agar semua surat yang masuk tidak ada yang sampai terlewatkan!

animonster@bdg.centrin.net.id **kritikanimons@bdg.centrin.net.id**

Dear Animonster,

Howdi? Myaw…aku sukaa banget ma kamu sejak edisi X-nya CLAMP, dan kenal ma animo sejak edisi special Gundam. Sejak itu sebisa mungkin aku ngikutin terus beritanya dan makin hari Animo kok makin kawaii ya? He..he..keep on going ya? Kan baru ultah musti nambah T.O.P dong? Oh yeah, I've got some questions for you…

1. Ilustratornya Animo itu [yg bikin Lady Tengu, Golem, 8th Ninja etc] sama dengan illustrator yang gambar kawaii Runa, Mad Chef, Draco, ya? Habis style gambarnya sama, waktu pertama kali liat wajah Animo krew yg baru.
2. Boleh nggak ngirim komik 40 halaman [nggak bolak balik] ke Animo? Meski nggak akan dimuat dalam 1 kali edisi tapi kan bisa dibuat bersambung? Habis kalo 8 ato 4 halaman saya rada sulit memilih temanya. Trus kalo temanya sesuai dengan keinginan saya, takutnya nggak nyambung ma konsep Animo..
3. Bisa nggak kalo Animo ngereview all about Mon-mon he..he…habis aku kan pengen kenal lebih deket ma dia, lagian Mon-mon pantes kok kalo dijajarin ma para J-star [nggak kalah kawaii sih myaw…]. Tapi kayaknya Mon-mon pemalu ya? But please usahain ya? Di edisi ultah keterangan tentang dia dikit banget!! Trus kalo bisa foto aslinya Mon-mon di bikin back cover atau pin-up [he..he..].

Well that's all my question. Jawab ya!! Oh ya kalo animo crew nggak suka ma komik yang aku buat dan nganggap komik itu payah, tolong jangan dibuang, kalo mo dibuang contact me at **icers@lovemail.com**. Entar saya bakal kirim ongkos buat kirim balik komik saya itu. Oh ya kalo bisa ajarin lagi tentang rugos. Saya belon ngerti, trus apa kalo nggak pake tinta india ngomik itu nggak apa-apa? Soalnya saya pake tinta parker dan kualitasnya lumayan. Eh udah dulu ya myaw…Bye bye.

PS: For Clamp-mania out there, kita surat-suratan yuk…

[Indah S/Archie The Red Cat, Bandung]

Redaksi:

Halo, myaw…juga deh!

1. He-eh tuh, dia itu yang sempet 'tugas' di Game 13th.
2. Wah, jangan sampe 40 deh. Gimana kalo 16 atau 24 aja? Hehehe… kayak di pasar aja.
3. Kayaknya belon bisa tuh. Lah kita aja jarang bisa ngobrol langsung ama dia sekarang. Orangnya lagi di Amrik.

Mustinya pertanyaan kamu kejawab di ComicTalk edisi ini. Thanks banget buat komiknya, In! Tuh, kita tongolin di edisi ini, biar monster laen pada bisa liat. Jangan lupa ikut "Ngomik yuk!" yang lagi kita adain yach!

Hi Animonster… aku ada beberapa pertanyaan, tolong jawab ya:

1. Bisa gak kalo kita pesen VCD Evangelion via pos? Kalo bisa gimana caranya? Soalnya disini susah buangeet dapetin VCD Anime. Tolongin donk, please..
2. Kenapa yang dimuat di Otaku Talk hampir selalu berasal dari Jabotek. Emangnya yang berasal dari daerah dikemanain? Kayak suratku ini?
3. Aku setuju dengan usul Wawa Akwa R. yang dimuat di edisi 24 tentang profil robot-robot Gundam Wing. Jadi gimana nih?

Ya udah, segitu dulu pertanyaan dariku. Eh makasih ya udah beri kita bonus VCD. Bagus lho! Arigatou Animonster…

[Firman, Banjarnegara-Jawa tengah]

Redaksi:

1. Kalo barangnya udah dirilis, mungkin kita bisa bantu. Walau harusnya kamu juga bisa mendapatkannya di toko-toko game terdekat.
2. Kita ngga pernah ngebedain kok. Kita saring lebih berdasarkan isinya. Kalo menarik, baru kita tampilkan.
3. Sebenernya rada bingung nih, robot dari Gundam Wing kan udah keluar semua. Apalagi yang mo ditampilin? Tapi kita liat ntar dulu deh.

Dear Animonster. Gue pen ngasih ide sama kritik nih:

1. Untuk cover belakang, kenapa gak ditampilin gambar-gambar yang paling bagus yg dipilih dari fans art? Menurut gue, hal itu bisa membangun semangat para monster untuk membuat gambar yang lebih kreatif biar bisa muncul di cover belakang. Sayang banget kan, gambar artis J-pop ditaro di belakang. Lebih keren kalau jadi pin-up.
2. Dalam mengulas manga-ka, bisa nggak dikasih tau alamat fans clubnya? Soalnya gue yakin banget di Indonesia ini pasti banyak fans yang pengen ngirim surat sama manga-ka di sana.
3. Gue juga mau kasih uneg-uneg buat majalah sejenis Anim lainnya. Selain harganya sama, kenapa mereka memberi sedikit sekali informasi. Padahal, dengan harga "12.500", Animonster bisa menyajikan artikel yg keren.

Thanks banget atas jawabannya.

[Dewi Ika, Tangerang]

Redaksi:

1. Wah, dari konsep pertamanya memang gitu, dengan tujuan lebih memperkenalkan J-artist. Jadi untuk sementara belon bisa tuh.
2. Setau kita sih manga-ka Jepang gak pernah nyantumin alamat mereka, malah rasanya jarang banget deh ada manga-ka yang punya fans club. Biasanya sih fansnya cukup ngirim ke kantor penerbit yg nerbitin karya mereka, macam Hakusensha, Shogakukan, atau laennya. Coba kamu tanya ke Elex deh. Siapa tau mereka bisa bantu nyari alamat penerbitnya di Jepang.
3. Memang kita selalu mencoba untuk memberikan yang paling bagus dan murah buat kalian. Kalaupun ada kenaikan, pasti kita imbangi dengan penambahan halaman.

Hallo, Animonster. Saya punya saran dan pertanyaan yang harus kamu jawab semuanya.

1. Bagaimana kalo kamu masuk ke sekolah-sekolah, dengan begitu kamu tambah top aza gitu!
2. Learns To Talk Japanese-nya bikin jadi satu halaman donk!
3. Anime "Curiuos Play" diulas donk sekaligus sama lagunya!
4. B'T X dan Sailor Moon kapan diulasnya?
5. Komik Dunia Mimpi dan Lady di Jepang sono tamat pada edisi berapa?
6. Buat temen-temen yang ingin kenalan sama saya, kirim aja surat ke: Perumahan Villa Indah Permai Blok E5 no 6, Bekasi 17121. Rt/Rw: 06/33. Surat kalian pasti saya balas kok!

Terima kasih buat Animonster yang sudah memuat surat saya ini, semoga kamu tambah OK atau top aja.

[Lusi, Bekasi]

Redaksi:

1. Maksudnya kita disuruh sekolah lagi? ^.^
2. Bisa kita usahakan. Tapi sekarang aja sang sensei-nya lagi sakit nih, jadi absen dulu.
3. Udah kita bahas di edisi 20 secara lengkap!
4. Sailor Moon juga udah digeber di edisi 21. Tinggal B'T X-nya nih.
5. Lady kan udah tamat di volume 12. Sedangkan Dunia Mimpi sendiri sampe saat ini masih belon kelar di Jepangnya.

Dear Animonster.

Hallo, salam kenal! Nama saya Delia dan saya mau tanya beberapa hal yang bikin saya bingung, boleh kan! Langsung aja ya.

1. Apakah dalam 1 judul terbitan komik [manga] boleh diterbitkan oleh 2 percetakan? Soalnya saya pernah lihat manga Rurouni Kenshin selain terbitan Elex, malahan udah terbit no. 2-nya sebelum Elex.
2. Saya pernah ikutan petisi anime yang diadain Velisha, tapi kenapa blanko yang katanya bakal dikirimin ke rumah kok sampai sekarang belum saya terima padahal saya sudah memberikan alamat lengkap dan menyatakan bersedia membayar ongkos kirimnya?
3. Kenapa sih kok susah banget dapetin Animonster, saya sering banget telat dapetin kamu! Apalagi waktu volume 23 saya baru bisa dapetin kamu pas tanggal 17, bayangin aja telat banget kan!
4. Dimana sih saya bisa dapetin CD original J-pop/J-rock, soalnya di toko musik seperti Disc Tara di tempat saya lagu J-pop yang ada cuma Utada Hikaru, sedangkan yang lainnya nggak ada. Sedih banget khan!

Kayaknya pertanyaannya kebanyakan ya? Tolong dibaca & dibales ya soalnya aku udah nggak tau lagi mau nanyain uneg-uneg ke siapa selain ke kamu. OK deh! Sampai sini aja, makasih udah mau bacain. *Arigatou gozaimasu, keep your great job and long live Animonster, sayonara.*

[Delia Shu, Bekasi Utara]

Redaksi:

1. Mustinya sih ngga bisa begitu, dan rasanya yang pegang lisensi manga Kenshin di Indonesia hanya Elex.
2. Kata Velisha, sorry banget. Tapi berhubung dia sibuk banget, jadi untuk sementara petisi itu ditutup dulu, sambil nunggu hasil penghitungan datanya. Kalo nanti aktif lagi, mungkin kamu bakal dikabarin. Yang pasti sih kamu bisa dapet keterangannya lewat website-nya.
3. Wah, padahal sekarang udah lebih baik loh penyebaran kita. Kalo edisi ini gimana?
4. Kalo di Jakarta, biasanya suka ada di toko-toko CD, di mal besar. Selamet nyari deh.

Moshi moshi Animonster, saya pengen tanya nich:

1. Kalau gambar yang terbagus di rubrik Fan's Art-nya Animonster itu hadiahnya apa sich?
2. "Sir Maul" itu bosnya Animonster yach?? Bukannya dia dari "GS", saya dulu langganan Game Station, tapi sekarang udah jarang. Habis saya lagi suka gambar sih! Gimana tuh Sir Maul, kok gak dimasukin jadi crew Animonster sich?
3. Kalau rubrik Fan's Art-nya [amplopnya!] gabung sama rubrik OtakuTalk boleh nggak?

Sekian dulu yach suratnya en makasih sudah diterbitkan. Chao!!

[M.Fuad.B, Jakarta Selatan]

Redaksi:

1. Biasanya berupa VCD anime, atau CD J-Pop or J-Rock. Atau kalo kita lagi baek, kita carlin merchandise laennya ^.^
2. Sir Maul lagi sibuk tuh, selain di GS dia juga banyak kerjaan laennya. *Right, Sir?*
3. Sebenernya ngga masalah, asal di amplopnya kamu tulisin "Fan's Art dan OtakuTalk" secara cukup **gede** dan **jelas**!

Konnichiwa Animonsuta! Watashi wa Afri desu.

1. Tolong Animonsuta tanggap dengan siaran drama en anime Jepang dengan memberi ulasan dan OST-nya!
2. Kapan Baby Ufo dan Moonlight Night-nya muncul?
3. Gimana caranya ikutan jadi crew Animonster?
4. Tampilin donk profil para seiyuu kita. Jangan Jepang saja!
5. Apakah mengirim fanfic, ulasan manga or anime mesti lewat email ya? Lewat surat bisa nggak?
6. Apakah para seiyuu di Jepang cuma mengisi suara anime saja?

Well, that's all guys. Thanks ya udah baca suratku. Sayonara to Gambare, Animonsuta!!

[Afri Wuryanti, Semarang Utara]

Redaksi:

1. Masih belon cukup bagus yach? Ntar kita perbaiki deh.
2. Ntar kita aturin, walau belum bisa dipastikan, karena untuk bulan-bulan mendatang udah penuh tuh
3. Untuk sekarang sih kita belum berencana untuk nambah crew tuh.
4. Bakal kita usahakan, sayangnya kalo ngga kitanya yang sibuk, atau merekanya yang sulit dikumpulin ^.^
5. Bisa aja sih, tapi kita saranin kalo via surat, lebih baik pake disket aja.
6. Nggak juga, kan banyak yang jadi penyanyi. Walau gak sebeken J-star laen.

Hi, Animonster!

Mau nanya nih…

1. Kalo ukuran kertas untuk lomba komik itu sebenernya ukuran apa yach?
2. Boleh berwarna ngga komiknya?
3. Bisa ngga aku ngerjainnya barengan ama tim komikku?
4. Eh, buat para Monster yang tinggal deket Dago, aku kasih tau yach. Ada toko yang namanya Bintang, di pasar Balubur. Di sana suka jual CD J-Pop atau J-Rock [kalo lagi beruntung]. Selain itu, barang-barang di sana lebih murah ketimbang toko laen loh!

Thanks buat jawabannya yach. Aku titip salam buat Kattleen!

[Dian, Dago-Bandung]

Redaksi:

1. Banyak yang nanya hal ini. Jawabnya, kamu bisa cari kertas ukuran A3, trus kamu potong sesuai ukuran itu. Karena kalo pake A4 memang ngga segitu ukurannya. Ukuran ini disesuaikan dengan format Animonster.
2. Boleh aja, tapi tidak menambah penilaian.
3. Boleh kok, baik solo ataupun teamwork, kita samakan penilaiannya.
4. Hehehe..ntar sekalian mampir ke kantor redaksi sembari bawa oleh-oleh yach! ^.^

Salam kamu diterima ama kattleen tuh. Mau dibales *cakaran manis* kagak, katanya?

BEST 20 CHARACTER

*SOURCE ANIMAGE 4, APRIL 2001



1 Kinomoto Sakura
Card Captor Sakura
556 suara (naik dari peringkat 2)



2 Genjo Sanzo
Gensou Maden Saiyuuki
302 suara (turun dari peringkat 1)

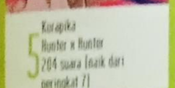
"Hoee…watashi wa mou ichidou Number One ni naru!" Gitu kali kata **Sakura-chan** setelah si imut ini [lagi] jadi jawara bulan ke-4 tahun 2k1 ini. Persaingannya dengan **Sanzo** persis kaya lift ya, karna sang biksu kembali lagi jadi runner-up. Hakkai cs juga ikut turun peringkat, tapi masih termasuk 15 besar kok. *Demo, kongetsu de sugoi ne, hoka no chara wa!* Peringkat tokoh laennya naik secara luar biasa, contohnya **Spike** yang langsung merebut posisi 3 dari posisi 8 bulan lalu. Begitu pula **Shaorin**, **Conan**, dan **Shaoran** yang mulai menaikkan peringkat mereka sedikit demi sedikit. Sayangnya, **Di Gi Charat** dan **Dhyta** terpaksa 'dipecat' karna 2 tokoh yang pernah ikut meramaikan 20 Best di bulan-bulan yg lalu masuk kembali; **Lina Inverse** dan **Zoro**. *Okaeri ne, o-futari-tomo!* So, gimana jadinya dengan bulan depan nanti nih? Penasaran apa lagi yang bakal terjadi, gak?! Tunggu aja beritanya di edisi berikutnya.



3 Spike Spiegel
Cowboy Bebop
209 suara (naik dari peringkat 8)



4 Inu Yasha
Inu Yasha
208 suara (naik dari peringkat 6)

5 Kurapika
Hunter x Hunter
204 suara (naik dari peringkat 7)



6 Bell Dandy
Oh! My Goddess!
168 suara (naik dari peringkat 9)

7 Son Goku
Gensou Maden Saiyuuki
165 suara (turun dari peringkat 3)



8 Hoshino Ruri
Martian Successor Nadesico
150 suara (turun dari peringkat 5)



9 Cho Hakkai
Gensou Maden Saiyuuki
130 suara (turun dari peringkat 4)



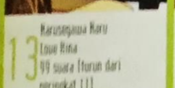
10 Kirua
Hunter x Hunter
124 suara (naik dari peringkat 18)



11 Ayanami Rei
Neon Genesis Evangelion
115 suara (naik dari peringkat 14)



12 Sha Gojyo
Gensou Maden Saiyuuki
102 suara (turun dari peringkat 10)

13 Narusegawa Naru
Love Hina
99 suara (turun dari peringkat 11)



14 Edogawa Conan
Meitantei Conan
78 suara (naik dari peringkat 17)

15 Kurama
Yuuyuu Hakusho
74 suara (tetap)



16 Li Shaoran
Card Captor Sakura
71 suara (naik dari peringkat 19)



17 Shaorin
Mamotte Shugogetten!
71 suara (naik dari peringkat 20)



18 Lina Inverse
Slayers
69 suara (naik dari peringkat 25)



19 Zoro
One Piece
68 suara (naik dari peringkat 30)



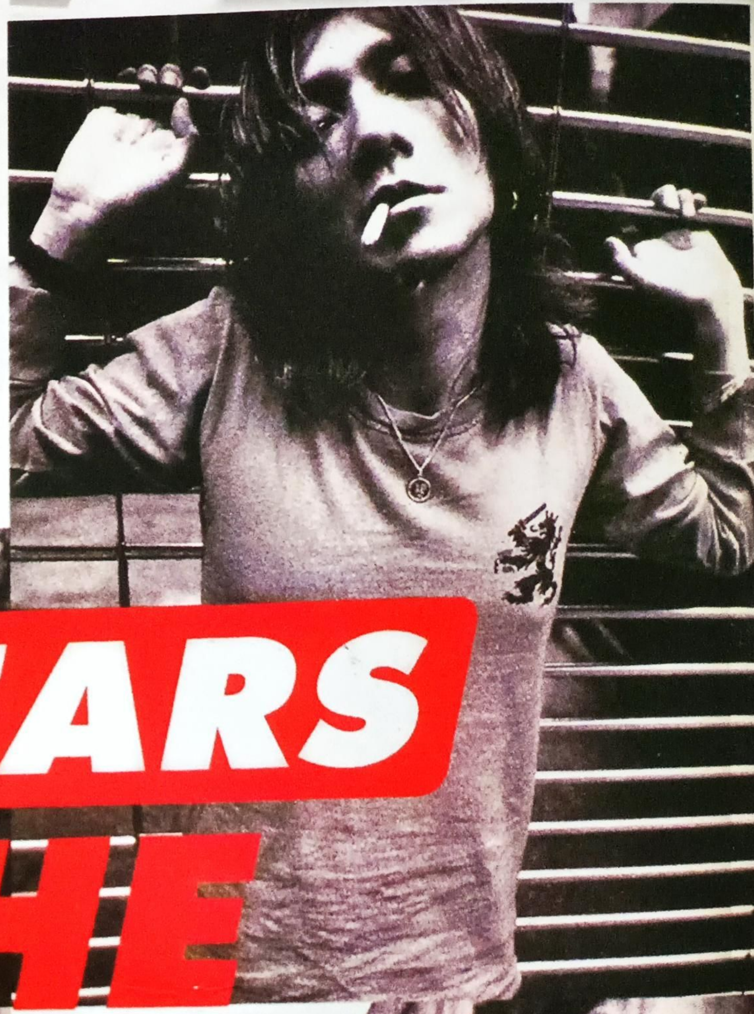
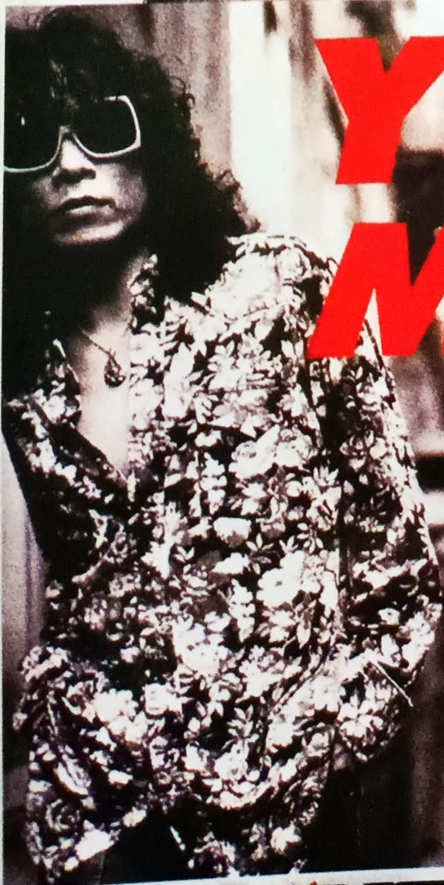
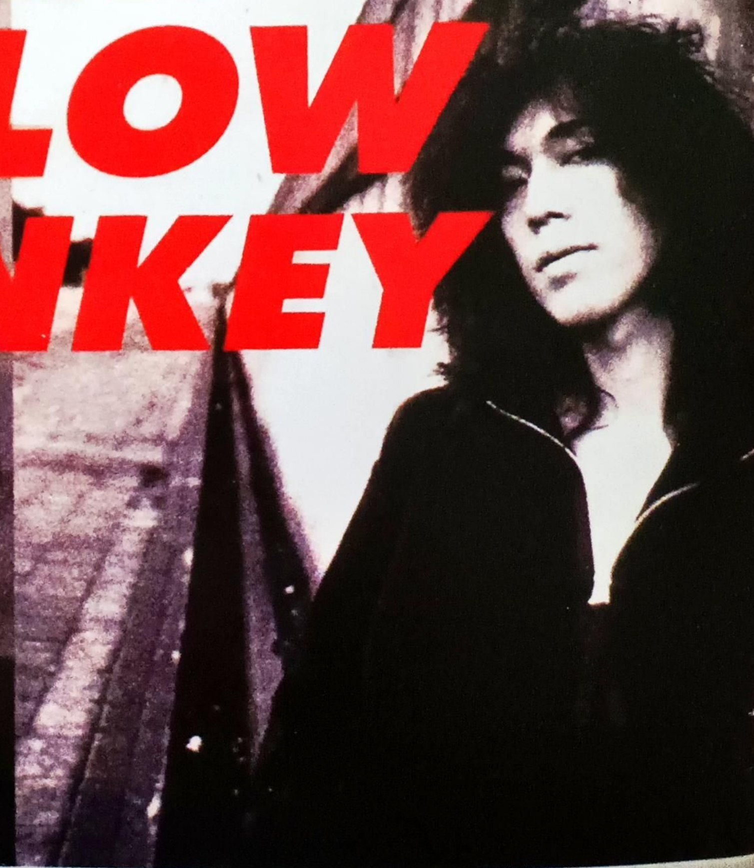
20 Nausicaa
Kaze no Tani no Nausicaa
66 suara (turun dari peringkat 20)

ANIMONSTER
bakal melepas diet!

Mulai edisi depan, kita akan tampil lebih '<u>gemuk</u>' dan '<u>bergizi</u>'
Apa aja menu baru kita? Simak di edisi berikutnya... Don't miss it!

Tapi seiring kenaikan harga kertas dan ongkos produksi, bakal ada sedikit penyesuaian harga ^^



7 YEARS THE YELLOW MONKEY